A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

X.évfolyam, 11.szám, 1999. november

MINTHA MÁRIS KARÁCSONY LENNE:

RAYMAN 2

FREESPACE 2

X-BEYOND THE FRONTIER

ROGUE SPEAR

GRAND THEFT AUTO 2

HOMEWORLD

DRIVER

GORKY 17

DARKSTONE

NATIONS: FIGHTER COMMAND

AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS

"EGY KIRÁLYNAK MINDENHEZ ÉRTENIE KELL"

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash · Komodo Moe · Jet Pack Crash

Coco Bandicoot · Dr. Neo Cortex · Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash · Dingo Dile · High Flying Crash

Dr. N. Gin · Wave Rider Coco · Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor · Viper King

Mandarin Spawn · Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart · The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord · Duke Nukem · Octabrain

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake · Revolver Ocelot · Psycho Mantis

Solid Snake · Meryl Silverburgh · Sniper Wolf · Vulcan Raven · Ninja

TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama · Nina Williams · Paul Phoenix · Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima · True Ogre · Evil Jin Kazama · Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB

Major · Athene · Iron Maiden · Tank

ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64
3999,- FT/DB

Bowser
Yoshi
Mario

STAR WARS EPISODE I
2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES

1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO

1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

RESIDENT EVIL 2
3999,- FT/DB

Zombie & Claire Redfield
Licker & Leon S. Kennedy
Tyrant/Mr. X
Williem G-4 & Williem G-3
William Birkin & Sherry
Ada Wong & Ivy
Hunk & Zombie

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
4999,- FT/DB

Link
Ganon

SPAWN
3999,- FT/DB

Curse of The Spawn 2
Zeus
Hatchet
Jessica Priest & Mr. Obersmith
Medusa
Raenius

AUSTIN POWERS
3999,- FT/DB

Fat Bastard
Austin Powers
Dr. Evil
Austin Powers
Felicity Shagwell

TOMB RAIDER

Lara & Motorbike 3999,-
Lara & Tiger 3999,-
Jungle Outfit 5999,-
Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...

MORTAL KOMBAT TRILOGY 1999,- FT/DB
THE X FILES 3999,- FT/DB
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES 4999,- FT/DB
VIRUS 2999,- FT/DB
CARNAGE COLLECTION DINOSZAURUSZOK 2999,- FT/DB
ALIENS 2999,- FT/DB
WILD WILD WEST 3999,- FT/DB

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 11. SZÁM, 1999. NOVEMBER

28 Hazárd városok lordja

Los Angeles, Miami Beach, benzinfaló országúti cirkálók és a maffia. Négy szóval így lehet összefoglalni a Driver lényegét, amely bizonyosan megdobogtatja minden játékos szívét, aki kedveli az autós üldözéseket.





10 Koronázás

Az Age of Empires 2. ugyan a sötétnek nevezett középkor idején játszódik, de az biztos, hogy a realtime "istenjátékok" történelmének legfényesebb lapjaira kerül.

16 T

... de ho kapcsola titokzato nagy me



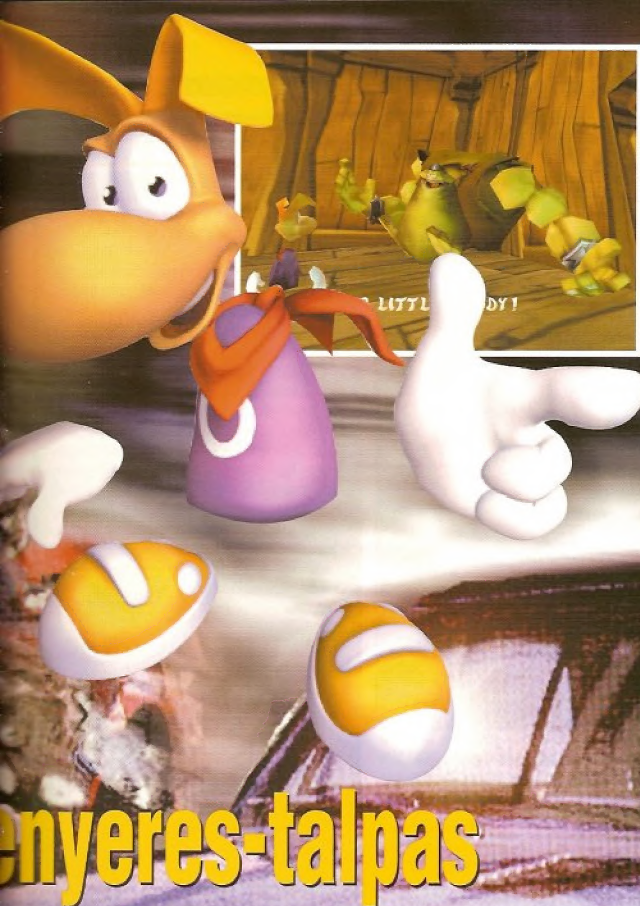


38 Jómadarak

Ugyan meglehetősen érdekes, hogy a Psygnosis II. világháborús repülőgép szimulátorral rukkol elő, de a virtuális vadász ászok meg lesznek elégedve a Nations: Fighter Commanddal.

22 A

A 15 éves rendkívül h és – nem u



enyeres-talpas

zeket az alkatrészeit mifelé paranormális
zi a törzséhez, azt a Rayman 2. részében is
omály fedi. Azt viszont nem, hogy a legényke
ülése minden idők legjobb 3D platformjátéka.



Elite új kabátban

e új életre kel az X-Beyond the Frontierben, ami
zan tartó szer galaktikus kalandvágy, vérszomj
ó sorban – nyereségvágy csillapítására.

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja: **COMGAME Kft**
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kbyte@576.hu
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft)
1389 Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Az utcákat még a Guns'n'Roses November Rainje öntözi és Télapó is még csak most kezdett el alapjáratot állítani frissen generálozott rénszarvasain, de ahogy az ember a játékpiacra pillant, rögtön láthatja, hogy a kiadók már elkezdték kilőni azt a zárótüzet, amelyet a karácsonyi nagybevásárlás idején szoktak. A patinás nevek 2. részei (Age of Empires, Rayman, Conflict: Freespace, Grand Theft Auto, Rainbow Six) mellett olyan roppant kellemes dolgok közül szemezgethet az egyszeri játékos, mint mondjuk a kötelező felelősségbiztosítással foglalkozó biztosítótársaságok legrosszabb álmait életre keltő Driver, vagy mondjuk a teljesen magyar nyelvű Gorky 17. Emellett szemlátomást megkezdődött játékok között az "űrkorszak" is, hiszen most egyszerre három, különböző kategóriájú játék is a csillagközi térbe repít bennünket: a Freespace 2. másodjára is tökéletes mintaként szolgál arra, hogy hogyan kell kinéznie egy űrben játszódó akciójátéknak; a Homeworld megmutatja, hogy milyen is a Command&Conquer, ha a "terep" az űr három dimenziója; míg az X – Beyond the Frontierről elég annyit elmondani, hogy méltó utódja a dicső Elite-nek. El lehet képzelni, hogy ilyen bevezető után milyen lesz a karácsonyi választék!

GoVbox

APRÓSÁG

■ Jó szokás szerint kezdjük a legrosszabb hírrel, mert ezután az összes többi már csak jó lehet. Vitán felül áll, hogy a Diablo II a legelőkelőbb helyek egyikét foglalja ell a mostanában legjobban várt játékok képzeletbeli listáján – eddig szerény csend honolt körülötte, de a karácsony előtti megjelenést most már hivatalosan is a jövő év első harmadára halasztották, de az év végéig még biztosan megkezdik a béta-tesztjét, amelybe ezernél is több játékost vonnak be.

■ Ugyan kicsit megoszlottak a vélemények a maga nemében tényleg sajátos stílust képviselő Outcastról (lehetett érte rajongani, de páran tudtak rajta unatkozni is), mindenestre az Infogrames már bejelentette, hogy már folyik a munka a második részen.

■ Karácsonyra jelenik meg az első hivatalos küldetéslemez a Descent 3-hoz, amely a hasonló stílusú játékok szokásos repertoárjával (új hajók, új szintek, új fegyverek) egészíti ki az alapjátékot. Címe: Mercenary.

■ Nyilván nem különösebben nagy meglepetés, viszont kellemes hír, hogy jövő év elejére ígéri a Westwood a Tiberian Sun első kiegészítőjét, amely a Firestorm nevet viseli. A történet ugyan logikailag véget ért, de ez nyilván senkit nem fog zavarni, különösen azért, mert egy új faj is feltűnik a játékban.

■ Újabb tiszteletköröket fognak hamarosan futni az önjelölt maffiafőnökök: a Hothouse Creations már dolgozik a Gangsters második részén, ahol az előző részhez hasonnló bájos feladatokkal fogunk szembenézni, viszont több városban és változó napszakokban. A "hamarosan" persze képletesen értendő, hiszen a legkorábbi megjelenés jövő év vége.

BALDUR'S GATE 2



Gondolom, a fent éktelenkedő névtől alaposan megdobbant a szerepjátékosok szíve, mert úgy az első rész, mint a kiegészítője igen kellemes ínyencfalatnak számított a maga kategóriájában. Erről általában az egész piac így vélekedhetett, hiszen a Black Isle már gyártja a folytatást, amelyben egy rakásnyi újdonságot ígérnek. Az alapok természetesen maradtak a hagyományos AD&D-nél (annak is a 2. szabálykönyvénél). A játékos a játék elején egyetlen főszereplővel indul, de a későbbiek során szokás szerint néhányan hozzácsapódnak, így idővel egy csapat akár hat főből is állhat majd. A főszereplő kulcsember annyiban is, hogy ha egy csatában ő meghal, akkor a játék véget is ér – míg a többi halottat alkalmasint még fel lehet támasztani hamvaiból, ha nem esett volna –10 alá a HP-je. Jó hír, hogy lehet importálni az első részben vagy a kiegészítőben feltápolt karaktereket is (amire nyilván szükség is lesz, ha a BG2 úgy viszonyul az elődjeihez, mint mondjuk a Tales of Sword Coast a BG1-hez). Az eredeti BG adatbázishoz képest egyébként még 20 faj csatlakozik (fél-ork, fél-elf, ilyesmik), amelyek közül úgy az ellenfeleknek, mint a parti karaktereinek is saját intelligenciája lesz (bár az utóbbiakat a játékos természetesen felülbírálhatja). Viselkedésük meghatározásánál fontos tényező lesz mindegyiknél a morál. A csapatunk tagjai rendszerint a vezért a követik, de például megadhatunk csaták idejére előre definiált formációkat is, valamint a különböző parancsokhoz szabadon hozzárendelhetünk egy hotkeyt. Érdekes vonás, hogy a játék más történetet követ egyes játéknál, mint multiplayerben. Egyes játékosnál több mint 100 különböző léptékű küldetés várható, amelyek nem feltétlenül tartoznak a cselekmény fő szálához, de egyrészt a kaland, másrészt meg a karakterek fejlesztése miatt mindenképpen célszerű lesz végigjárni őket. Multiplayert helyi hálózaton hatan, interneten pedig akár több százan is játszhatnak, amelyben mindenki épp a maga kis küldetésével van elfoglalva. A vizuális megjelenítés továbbra is a BioWare Infinity-engine-jének a feladata. Nyilván lesznek páran, akik szerencsésnek tartják, hogy az RPG-kben is rákos daganatként terjedő teljes 3D helyett továbbra is maradtak az izometrikus megjelenítésnél, de így legalább a játék nem igényel 3D-gyorsítót és minimális konfigurációja is csak egy P200-as és 32MB RAM lesz. A Shadows of Amn alcímet viselő második rész legkorábban a jövő ősszel kerülhet a boltokba – ha addig további izgalmas részletek kerülnének nyilvánosságra, még mindenképpen visszatérünk rájuk.



FURBALLS

Manapság, amikor a meglehetősen közepes teljesítményű PC-k is tele vannak aggatva RAM-okkal és egyre gyorsabb 3D-kártyákkal, egyre népszerűbbeké válnak a 3D ügyességi játékok, amelyekben az elvetemültebb designerek is rendre kiélhetik furcsa hajlamaikat: tökéletesen lehetetlen figurákat mozgathatnak kedvükre olyan 3D-környezetben, ami eddig csak rajzfilmstúdiókban volt lehetséges, így nem is csoda, ha rendre jelennek meg a Crochoz, az Earthworm Jimhez vagy akár a Raymanhez hasonló játékok. Ezek főhősei ugyan általában úgy néznek ki, mint akik pont most akarnák rávenni nagyit, hogy vásároljon hamburger-menüt az unokának, de idővel várható volt, hogy feltűnnek a felnőtteknek szóló "rajzfilmek" is, akik rendelkeznek Hamupipőkééktől eltérő tulajdonságokkal is. Valami ilyesmiről szól majd az Acclaim Furballs című játéka is, amit az a Bizarre Creations fejleszt, ami már jelentős sikereket ért



el a Psygnosisnak gyártott Formula 1-játékaival. A Furballs tulajdonképpen egy akciójáték, amelynek hat főhőse van. Tudjátok, olyan kis cuki cica, tornacipős madár meg ilyenek – a megszokottól viszont annyiban eltérnek, hogy állig fel vannak fegyverkezve, roppant gorombán viselkednek és a maguk rendkívül sajátos stílusában kommentálják a körülöttük zajló eseményeket, amelyeket talán nem mindenki szeretne gyermeke szájából halla-



ni... A feladat tulajdonképpen "egyszerű": a küldetés során a hat főszereplőt hat különböző világban és összesen 24 pályán kell átvezetnünk a rájuk leselkedő ellenfelek és rejtvények között. Ami igazából kiemelheti dolgot a hasonló akciójátékok hétköznapi tömegéből, az a kiváló rajzfilm-szerű grafika lehet. A várható megjelenés jövő év április.

CLOSE COMBAT IV

Egy játék negyedik részéről talán már nem is szükséges ismertetőt írni, hiszen az érdeklődő játékosok tökéletesen tudják, hogy mire számíthatnak. Valami ilyesmiről van szó a CCIV esetében is, amely most a "halál 50 óráját" (a német hadsereg '44-es ardenneki hadműveletét) dolgozza fel. A játékos ugyanazt kapja, mint az előzőekben: egy real-time stratégiai (vagy inkább taktikai) játékot, amelyben nemcsak a kombinációs készsége határozza meg a sikert, hanem az is, hogy milyen gyorsan képes reagálni az ellenfél hadmozdulataira. Az előző részt igazából pontosan a taktikai elemei emelték ki a hasonló játékok sorából, ehhez most még társul az időjárástól függő légicsapások és a nagyobb harccsoportok együttes mozgatásának lehetősége. A grafika különösebben nem változott, és ez a felülnézeti perspektíva – figyelembe véve, hogy elméletileg egy C&C-klónról van szó, – manapság már kissé kezd ósdinak hatni. Megjelenése még az idén várható.



HALO

A már kétszeresen visszaeső Myth-elkövető Bungie csapata érdekes dologgal lepi meg a világot. Nem, nem a Myth 3. Részére gondolok (arról egyelőre még nincs szó), sokkal inkább a Halo néven készülő játékukra, amelynek az előzetesek alapján minden esélye megvan arra, hogy új etalon legyen az akciójátékok között. A játék egy hasonló című sci-fi novellán alapul, és a történet szerint a játékos (pontosabban a csapata) egyfajta gerillaháborút vív két titokzatos idegen faj ellen. Hogy első nekifutásból milyen klónnak nevezzük, az nem világos (legjobb lesz saját maga klónjának), márcsak azért sem, mert játék közben egyaránt használ majd saját szemszögű megjelenítést, külső nézetet és lebegő kamerát is – ahogy éppen az aktuális helyzet hozza. Szintén nem kell olyan kispolgári csökevényekre gondolni, mint a "szintek": itt az egész játéktér egyetlen szint lesz (függetlenül attól, hogy egyaránt megtalálhatók zárt és teljesen nyitott helyszínek is), ráadásul ez a szint elég méretes, lévén egy egész világot hivatott megjeleníteni. Az már a játékos feladata, hogy eldöntse, hol és mikor támadjon avagy védekezzen – miként az ellenséges idegenek is rugalmas stratégiát fognak követni. (Természetesen bármelyik fajt lehet majd játékra választani.) A stratégia kiválasztásába mellesleg beleszólnak majd az NPC-k is, továbbá az, hogy hogyan irányítjuk a



csapatunkat. Utóbbi rendkívül leegyszerűsített módon történik: nincsenek parancsokhoz rendelt funkcióbillentyűk vagy végeláthatatlan almenük – csak simán kijelöljük társainknak az adott célpéontot, és ők legjobb belátásuk szerint fognak cselekedni. Hasonló próbálkozás az eddigi játékokban enyhén siralmas eredményeket hozott, de a Bungie-fiúk vadul fogadkoznak, hogy legalább olyan szintű AI-vel fognak előrukkolni, amilyet az általuk választott módszer megkíván. Márpedig társainknak bőven adhatunk ötleteket, ugyanis a földön, vízen és levegőben egyaránt zajló összecsapásokban hatalmas fegyverarzenál vonul fel, ami – talán mondani sem kell – fajonként teljesen eltérő. Az igazi hab a tortán azonban minden bizonnyal a látvány lesz (az előzetesek láttán már kezd izzadni az ember, hogy vajon milyen konfig kell az előzetes képeken felvonuló dolgokhoz, ha azok mozogni is fognak). Hatalmas figurák, aprólékosan kidolgozott járművek, tükröződő vízfelszín, elképesztő részletességgel megrajzolt táj – ha valaki csak a képeket nézi, már előre teleaggathatja a játékot különféle kitüntetésekkel! A kezdet tehát biztató, hogy mi lesz a dologból azonban csak a jövő év második felében derül ki.



FLYING HEROES

Ha az embernek hirtelen egy cseh fejlesztőcsapatot kellene mondania, kötve hiszem, hogy az Illusion Softworks nevén kívül más is eszébe jutna – az viszont NAGYON, mert bemutatkozásuk (Hidden& Dangerous) egyszerűen pompásan sikerült. Manapság sem kotlanak a babérjaikon, és bár harc a Flying Heroesban is bőven lesz, most mégis valami teljesen más témáról van szó. Amit az ember hirtelen nem is tud hova tenni – az egyik angol újság nemes egyszerűséggel "Heroes of Flight and Magic"-nek titulálta a játékot. A történet Hesperie fantasy-dús földjén játszódik, amely lakóinak kedvenc szórakozása a légi összecsapások szervezése. Errefelé négy különböző faj él és mindegyik más módszerét választotta a repülésnek: a Sky Knightok óriási madarakon lovagolnak, a Lizard Raiderek hatalmas gyíkok hátán szárnyalnak, a Hammercraftok gépi technológiát használnak, míg a Magionok némi mágiát hívnak segítségül. Mint a sportesemények általában, a versenyek idővel természetesen idővel itt is eldurvultak, és amint a repülő szerzeteken feltűntek a fedélzeti fegyverek, egy-egy verseny kezdte szabályos légiháború képét ölteni. Mostanában a versenyzők komoly ligabajnokságban mérik össze tudásukat, amelyekben komoly pénzdíjakért folyik a küzdelem – a díjakból tudják az indulók javítani, fenntartani és persze fejleszteni repülő jószágaikat. Mind a négy faj 6-6 különböző repülő eszközzel rendelkezik, amelyek mindegyikét négy szinten keresztül tudja fejleszteni. Ugyancsak 6-6 fegyvert (baltadobáló, számszeríj és hasonlók) használhat minden faj, amelyeknek kilenc szintje lehetséges. Talán mondani sem kell, hogy a "gépek" nemcsak hogy teljesen eltérő kinézettel, hanem eltérő tulajdonságokkal is rendelkeznek, ami természetesen mindnél eltérő taktikát is jelent a légiharcban, ráadásul a "pilóta"-karakterek egyénileg is fejlődnek: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak, idővel akár speciális mozgásokat (combókat) is tanulhatnak. Meglehetősen rendhagyó ötlet, mindenesetre igen sokat ígér. A Hidden and Dangerous kinézete sem volt piskóta, de az előzetes képek alapján ahhoz képest a Flying Heroes maga lesz a vizuális orgazmus. A megjelenésére sajnos 2000 elejéig várnunk kell.





OPPOSING FORCE

Nyilván nem szükséges különösebb kommentár ahhoz a névhez, hogy Half Life, ami gyakorlatilag szinte az összes számítógépes játékokkal foglalkozó médiában az Év Játéka volt. Ahhoz sem, hogy az ember mit vár a first person shooterek doyenjének számító játék mission diskjétől. Így tehát maradjunk csak a száraz adatoknál (fanyalogni ráérünk, ha megjelenik...). A mission diskben ismét visszatérünk a Black Mesa kutatólaboratóriumba, de – mint a név is jelzi – pont ellentétes szerepkörben: egy olyan katona szerepét játszuk ugyanis, akiket az alapjátékban oly nagy elszántsággal csépeltünk. Az alapfeladat Gordon Freeman kinyírása, továbbá egy idegen faj egyedeinek buzgó páholása. Ebből adódóan hét új fegyverrel rendelkezünk, amelyeket azért nem árt kicsit óvatosabban kezelni, mint előző részben a kollégáink. Egyedül vagyunk tehát néha szükségünk lesz a laboratórium biztonsági őreinek és néha tudósainak a segítségére. Jóval több NPC (és ezzel szöveges jelenet) várható, a multiplayer pályákról már nem is beszélve. Bemelegítésnek ennyi elég is, hiszen a következő számunkban talán már teszteljük – a megjelenés ugyanis már november végén várható.



APRÓSÁG

■ Lara Croft negyedik kalandjának hivatalos megjelenési ideje november 26. Ha valakinek viszont ez nem lenne elég a bögyös baba kalandjaiból, halmazati büntetésként újabbat is kap. Akárcsak az előző részeknél, a harmadik iránti érdeklődést is úgy próbálják az Eidosnál fenntartani, hogy egy Gold Edition keretében az eredeti játék egy kibővített verziója is a piacra kerül. A Tomb Raider III Gold a Fifth Artifact alcímet viseli, és szintén a karácsonyi piac idején bukkan fel a shopok polcain.

■ Szinte még meg sem jelent, az X-Beyond the Frontier (ld. ismertetőnket a 22. oldalon), az Egosoft máris bejelentette, hogy már folyik a munka egy bővítésen, amely új lehetőségeket (továbbfejlesztett grafika, több irányítható űrhajó egyedileg tervezett belsővel, távolabbi szektorokban levő gyárak távirányítása, stb.) ad a játékhoz. Meg több mint száz új küldetést. Mivel a játék már alapállapotban is horribilis méretű, ez valószínűleg már az emberi tűrőképesség határán jóval túlra fogja terjeszteni – szóval várjuk szeretettel!

■ Az X – BTF idővel konkurenciára is számíthat, ráadásul pont annak a játéknak a személyében, amiről másolták. David Braben, az Elite atyja ugyanis most túl van némi pereskedése, és januártól megkezdi a szuperjáték IV. részének fejlesztését.

■ A Bullfrog derék népe szerencsére tovább folytatja az ingyenes kiegészítők gyártását a Dungeon Keeper 2-höz: a legfrissebb újdonság egy új szörny, amelynek a felső része egy meztelen hölgy, az alsó fertálya viszont egy pók. (Az is meztelen, de szőrös is.) Szokás szerint ingyen letölthető a játék site-járól.

APRÓSÁG

■ Még alig loptunk egy-két dolgot a GTA 2-ben (ld. ismertetőnket a 26. oldalon), már jönnek az örömhírek, hogy újabb eltulajdonításra vágyó dolgok várhatók a nem is oly távoli jövőben. A Take 2 ugyanis azt tervezi, hogy a DMA huncut kis univerzumát két újabb darabbal bővíti. A GTA 3D neve nyilván önmagáért beszél: a szokásos felülnézeti perspektíva helyett Half Life-ot idéző 3D-ben szólítunk magunkhoz mindent, ami nincsen lebetonozva; a GTA: Online Crime Worlds pedig az internet multiplayer mániákusait szólítja csoportos bűnelkövetésre (bár ezzel jobb lesz vigyázni, mert még a magyar BTK is minősített esetként kezeli). A megjelenésekről egyelőre még nincs adat.

■ Az év legjobb hírét a Gamespoton sikerült megtalálni (ők meg a Reuters hírügynökségtől vették át). Eszerint Mateus de Costa Meira, brazil orvosi egyetemista egy vidám csütörtöki napon megállt egy sao pauloi mozi bejárata előtt, majd amint a jeles közönség a film végeztével kitódult a moziból, tüzet nyitott rájuk. A sortűz megölt három mozilátogatót, további nyolcat pedig súlyosan megsebesített. A tetes lakásán három számítógépet és többszáz CD-t találtak. A rendőrség szerint tettét a 3D Realms Duke Nukem 3D-jének nyitó pályája inspirálta: erre utal a lőfegyver kiválasztása, a mozi előtt elfoglalt tüzelési pozíció, valamint az, hogy az elkövető komótosan besétált a mozi mellékhelyiségébe és ott szétlövöldözte a tükröket is. Arról nem szólt a hír, hogy tettének elbírálásakor a Duke-mániát enyhítő körülményként vették-e figyelembe. Szerintünk viszont jogos felháborodásnak tekinthető a Duke Nukem Forever késése miatt, amiből ugyan már megjelentek az új engine-re átdolgozott képek – na de hol van már?!

STUPID INVADERS



Manapság az RTS-ek és FPS-ek korát éljük, a kalandjátékok pedig oly ritkák, mint a fehér holló. Különösen azok a jó öreg Lucasarts-stílust követők, amelyekkel játszva a t. kalandor kénytelen volt folyamatosan hisztérikusan röhögni is (Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam and Max, stb.). Ezen a roppant áldatlan helyzeten azonban hamarosan enyhít a Ubisoft Stupid Invaders c. műve, ami éktelen nagy marhaságnak ígérkezik. A játékot a Gaumont Multimedia fejlesztői készítik egy általuk gyártott rajzfilmből (de mellesleg neki köszönheti a mozilátogató a Leon, a profit is). A történetben Dr. S, a gonosz tudós földönkívülieket gyűjt, hogy titkos laboratóriumában a szokásos formaldehides fürdő kíséretében tanulmányozza őket, mert megpróbálja megállítani az ő bomlott agyában létező közelgő inváziójukat. Egy szép nap rondán sikerült piknikje után a földre pottyan öt egyszerű személyiséggel megáldott idegen, akik természetesen azonnal elsőrendű célponttá válnak számára. Felbérel tehát egy pénzéhes fickót, bizonyos Bolokot, hogy azonnal vegye üldözőbe őket. Megkezdődik a vérfagyasztó hajsza, ahol természetesen az öt idegen egyikének bőrébe bújunk (pontosabban a történet folyamán sorban mindegyikébe), amely igencsak fárasztó mulatság lesz. Az idegenek ugyanis tökéletesen rondák, ostobák, ámbár jóindulatúak, és ez fokozottan jellemző azokra, amelyeket épp nem mi irányítunk.A szerzők az elsődleges szempontot arra helyezték, hogy lehetőleg az anyjukat is eladják egy poénért. A rejtvények tehát sohasem egyértelműek, valami nyakatekert kifejlettel kecsegtetnek (vagy inkább: fenyegetnek), és megoldásuk már csak azért sem lesz különösebben egyszerű, mert a játék több mint 500 háttere előtt 50-nél is több dilis karakterbe fogunk botlani, akikkel 2000-nél több előre eltárolt beszélgetést folytathatunk le. Mondani sem kell, hogy – lévén rajzfilmkészítőkről szó – ezeket száznál is több videó és átvezető animáció színesíti, szóval a rekeszizmokra hosszú és keserves munka vár. A játék várhatóan a jövő év első felében jelenik meg.





FELONY PURSUIT

Az autóversenyek rendesen túlnépesedett világában ma már csak olyan dolog tehet sikeressé egy játékot, ami a többiből hiányzik. Senkit nem hatnak meg már különösebben a checkpointok, időmérő edzések, szellemautók, bajnokságok – így általában a fejlesztők is valami formabontó ötlettel próbálnak előállni. Rendszerint úgy bontják a formát, hogy néhanapján leengedik a játékost a pályáról. Az még érdekesebb, ha nemcsak hogy leengedik, de akár arra is mehet verseny közben, amerre akar. Erre például remek példa volt a Midtown Madness. Más helyeken pedig ezen felül cselekményt is adnak a versenyeknek, mint tették azt a mostani számunkban bemutatott Driver szerzői. Valami hasonlóban mesterkedik a Felony Pursuittal a Polygon nevű brigád is, ami az előző két példának egyfajta



kombinációjával operál. A verseny története a 21. század metropoliszaiban játszódik: nagy a forgalom, nagy a városi bűnözés, nagy a rendőrök sűrűsége. A jófiúk kergetik a rosszakat. Vagy éppen fordítva. Mindezt 38 küldetésen keresztül, amelyet egyaránt játszhatunk mindkét fél oldaláról – természetesen merőben más célkitűzésekkel. Lévén a jövőről szó, a játékban szereplő 15 autó természetesen nem valódi típus – de akár az is lehetne, mert megtervezésükhöz neves autógyárak konstruktőreit kérték fel, akik egyrészt itt kedvükre kiélhették futurisztikus elképzeléseiket, másrészt pedig ügyelhettek arra, hogy azok a gépek pontosan úgy törjenek, mintha valódiak lennének. Ugyancsak képzeletbeliek a helyszínek is, bár egy két jellegzetes európai épületről azért lehet sejteni, hogy melyik várost képzelték is el – és hogy ez se álljon túl messze a lehetséges valóságtól, egy várostervező mérnökre bízták az ügyet, aki mellesleg abban is közreműködött, hogy a városi forgalmat irányító AI realisztikus sablonok alapján rendeze a kocsitömeget a délutáni dugóktól a vasárnapi autósokig. Mindezt életre kelti egy ügyes kis grafikai engine, ami majd bőven adagolja a játékosnak a 3D-effekteket, akár 60 fps sebességgel frissíti a képet a nagyváros házai között kanyargó autósorokban is – és máris készen van egy reményteljes sikerrecept. Ami egyelőre még csak recept, hiszen a Ubisoft csak a jövő év tavaszára ígéri a játékot. Akkor viszont biztos érdemes lesz visszatérni rá.

STUNT CAR GP

Ha valaki megpróbálja összeházasítani az autóversenyeket és a hullámvasutakat, annak talán kétségeink merülnek fel szellemi képességeit illetően – kivéve ha számítógépes játékról van szó, mert azt esetleg mindenki szívesen kipróbálja. Erre tökéletes lesz a Team 17 új játéka, a Stunt Car GP. 24 pályán róhatjuk éjjel és nappal a hurkokat, ugrathatunk vagy éppen keringhetünk a spirálokban, akár hat fős versenyekben, akár szabadon futott egyéni körökben. A teljesítményünkért a szponzoroktól kapott pénzt pedig autónk felszerelésére költhetjük a még szédítőbb mutatványok érdekében. 16 különböző típushoz 9-9 különféle kiegészítő kapható, egyenként 5 upgrade-lehetőséggel, amelyekkel több mint 1 millió lehetséges kombinációt tudunk összeállítani. A játék tehát meglehetősen flúgos futamnak ígérkezik, és valószínűleg még az idén behuppanhatunk a fura masinák kormányai mögé.



JÁTÉKSZOFTVER KARÁCSONYRA? AZ JÓ!!

BOLDOG ÜNNEPEKET KÍVÁN AZ

ECOBIT MULTIMÉDIA

KARÁCSONYI MEGLEPETÉS
DECEMBER 1-TŐL 31-IG

Válasszon!!



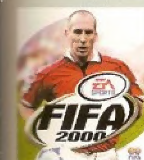
A fenti játékokból 12000 db-t csomagoltunk újdonságaink mellé

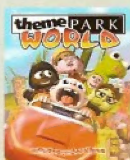
Keresse a cimkével jelölt termékeket!

Tesco: Székesfehérvár, Szeged; Bp, IV. ker. Fogarasi út • **Média Markt:** Europark,; Western City Center • **Cora:** Budakalász; Törökbálint; Fót • **Herta:** Bp. XV. Szentmihályi u. 131; Bp. Kerepesi u. 73. 2623164; Bp. Dohány u.; Lurdy-ház • **Fotex:** Virgin-Duna-Plaza • **Ápisz:** Bp. V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp. Budagyöngye Bevásárló kp. Uni video 5600, Békéscsaba Andrássy u.3-5 66/448-148*21 • KimSoft'99 Szoftverkereskedelmi Kft 3390,Füzesabony, Rozsa u. 11 302-8996 • Videójáték Szaküzlet 8200,Veszprém,Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft 1136 Bp, Gergely Gy. u. 17 349-48-47 • Uni-Video 1114,Bp. Vásárhelyi Pál u.8 361-4061 • Sprint 1087 Bp. Berzsenyi u.3 210-48-35 • Alba Plaza 8000,Székesfehérvár Palotai u.1. 22/502-881 • Szeged 6722,Szeged Bartók tér 13. 62/552233 Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. 329-2737 • Magép BT. 2600.Vác Zrínyi u.5 27/510-190

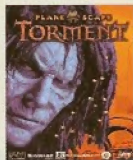
Játékszoftver mintabolt - DVD Center 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078

- **Hosszított nyitvatartás december 1-től**
- **Tanácsadás telefonon - forró drót**
- **Új játékok, demo-k bemutatása**









- **Multimédia hardver**

Hardver nagykereskedőknek egyedi kiszolgálás - OEM bundle!

DVD VIDEO

- **Széles választék**
- **Klubkártya**
- **Internetes rendelés, másnapi szállítással**

Karácsonyi ajándék:
Képernyő tisztító



ÉÉÉS... Puzzle ...ÉÉÉS

Na ezt rakd ki!

www.ecobit.hu - INFO-SHOP



Rég volt, tán igaz sem volt, amikor még mindenki Amiga lázban égett. A 90-es évek elején amikor PC-t még csak a Pentagonban lehetett látni, akkor terjedt el ez a kis számítógép, mely multimédiás képességein kívül rendkívül alkalmas volt a játékok futtatására is. Talán nem meglepő, hogy magyar próbálkozás is készült a gépre OnEscapee címmel. Sajnos a programnak csak egy hibája volt, miszerint későn jött. Éppen ezért, bármennyire is lepipálta stílusa addigi királyát az Another World-öt, már nem válhatott ismertté. Ennek ellenére ez az esemény nem szegte kedvét a programot fejlesztő Invictus Team-nek és ők már másról álmodtak... És, hogy miről is pontosan?

Nagymáthé Dénes – nevezzük csak AZ agynak –, volt az, aki kipróbálta, mennyire lehet élethűen modellezni az autók viselkedését. Eme próbálkozás volt a Terep 2 nevű játék, ami annyira megtetszett világszerte az embereknek, hogy folytatást követelt maga után. S ekkor gyűltek össze embereink, hogy leüljenek és egy komoly project tervezésébe fogjanak. Ez pedig nem más, mint a Land Raider – Off Road Tournament.

Én naiv – gondoltam felkeresem a srácokat, leülünk egy pohár ital mellett és szépen elcsevegünk a játékról, azonban erre senkinek sem volt ideje, így hát be kellett érnem az e-mailes módszerrel. Vagyis: kérdés elküld, órákat vár, válasz megjön. De végül is megkaptam az áhított válaszokat, úgyhogy jöjjön maga az interjú, amit Kozák Tamással készítettem:

LAND RAIDERS-OFFROAD TOURNAMENT

576: Ha jól tudom, a Terep továbbfejlesztett engineje lesz az Land Raiders-é.

Kozák Tamás: Jól tudod. Mármint a fizikai engine. A 3D engine teljesen új, természetesen 3D kártya támogatott.

576: Hányan csináljátok most a játékot. És milyen környezetben?

KT: Kb. 10 aktív (full time) ember dolgozik most a projecten és néhány külsős besegítő. Van egy irodánk, ahol nap mint nap dolgozunk.

576: Hogyan találtatok a megfelelő emberekre?

KT: Baráti ismeretségekből, és előző munkáinkból állt össze a team.

576: Miként sikerült olyan neves cégre lelni, mint a Codemasters?

KT: Elküldtük nekik a demot, és azonnal vevők voltak az ötletre.

576: Mikor kezdtétek el fejleszteni a játékot?

KT: Az első ceruzavonások egy éve történtek.

576: Mikorra lesz elérhető az első publikus demo?

KT: A demot még idén megtalálhatod a Codemasters homepage-én (www.codemasters.com) vagy a nagyobb magazinok borító CD-in.

576: Ezek szerint csúszás lesz az eddig tervezett karácsonyi megjelenéssel?

KT: Hát igen. A végleges változatot a nagy karácsonyi autós játékdömpingnek köszönhetően februárban adjuk ki. Nekünk ez annyit jelent, hogy január 14-én kell leadnunk a végleges anyagot ahhoz, hogy február elején megjelenhessen. Az ára amúgy meg annyi lesz, mint minden más játéknak, szóval kb. 8-10 ezer forint.

576: Mielőtt bármi konkrétumot kérdeznék, pár szóban vázolnád mi is a játék lényege?

KT: Akkor ugorjunk neki. A LR egy rendkívül élethű, 3D világban játszódó jármű szimuláció, mely az elemi fizika szabályaira épülve az autók és a különböző környezetek széles skáláját vonultatja fel. Míg az újabb játékok legfőbb jellemzője a 'PÁLYA MENTÉN' zajló verseny, addig mi – szakítva a hagyományokkal – teljesen más ötletre építettünk, s ezáltal nehezen összemérhetővé tettük a többi termékkel. Hiszen, amit nem találsz meg a játékunkban – az a határvonal. Nincsenek korlátok, kerítések, amik az úton tartanának, hanem szabadon kóborolhatsz egy gyönyörű virtuális világban, felfedezve annak titkait, eljutva a nehezen megközelíthető helyekre a versenytípusok számos módozatában. Nincs kerítés, nincs határ – ellenben más játékokkal, melyekben a környezet puszta dekoráció az út mentén. Nálunk mindez szerves része a játékterületnek! A játékhoz nem csak az Off-Road versenyzők reflexeire van szükség, hisz gyakran a problémamegoldó képesség is elengedhetetlen ahhoz, hogy felállíts különböző stratégiákat a különböző versenymódozatokban. A játék szíve, a járművek fizikai szimulációja segít a játékos elé vetíteni a visszaható erőket, ezáltal a legmesszemenőbben visszaadja a valódi járművek irányításának érzését. Az egyedülálló szimulációval lehetőség nyílik a több, mint 4 kerékkel rendelkező járművek szimulálására, mindazonáltal bármely valós jármű adatai is olyannyira 'beültethetőek', hogy még nem létező modellek is készíthetők és tesztelhetők. Mint ahogy minden járműkategória szimulálható, úgy egyik sem hiányzik az Off Road Tournament-ből: 4 kerék meghajtásúak, teherautók, katonai járművek, hogy csak a legfontosabbakat említsem.

Ráadásként a környezet a vezető körül legalább ennyire jól van szimulálva. Sőt, anélkül, hogy hozzányúlnál az irányításhoz, a környezet mozog és állandó változásban van. Gnúk, szarvasok, bivalyok, madarak néznek ki és viselkednek is úgy, mint az igaziak. A 3D-s megjelenítésért felelős 'motor' meglepően gyors és a szoftveres megjelenítés mellett támogatja a gyorsítókártyákat is. Rendelkezik azon beépített effektusokkal, melyek alapkövetelménnyé váltak napjainkban és néhány olyannal is, mely eddig nem volt látható más termékekben. A hangért felelős 'motor' gondoskodik a teljesen sztereo hangokról a realisztikus effektekkel egyetemben. Jelenleg a PC-s fejlesztés van előtérben, de szóba került egy PlayStationös átirat is. A minimum hardverkövetelmény PC-n: P133MHz/16Mb/8xCD. Az ajánlott: P200MHz/32Mb/3Dfx kártya. A játékban rendelkezésre álló idő erősen függ a választott játéktípustól, s mivel az konfigurálható, így egy perctől akár órákig is tarthat. Az ember néhány szabad percében is leülhet játszani, de a megszállott, hálózatfüggő játékosok akár órákon át is tudnak nyomulni. A Land Raiders képes az embereket hosszú időre magával ragadni: a versenytípusok majdnem mindegyike engedi, hogy egy opcionálisan generált terepen versenyezzünk, és több ember tud együtt játszani osztott képernyőn vagy hálózaton.

576: Lesz-e benne lehetőség a magyar nyelv választására?

KT: Természetesen lesz. A lista így néz ki: lesz magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol.

576: Hány pálya (terep:) lesz benne?

KT: 34 van kész eddig. Ezen kívül lesz jó néhány "fun" pálya, mint pl. Hold, Labirintus, Motocross... :)

576: Ezeket a pályákat csak a képzelet szülte, vagy becsempésztetek némi valós dolgot is?

KT: A komoly pályák komoly, azaz valódi helyszínek inspirációi, de van egynéhány kitalált is, csak a hangulat kedvéért.

576: A hangeffekteket (motorzaj, ütközések, kipufogó durrogás) generáltátok, vagy felvettétek őket?

KT: Természetesen felvettük igazi járművek hangjait.

576: Hányféle autó lesz a játékban?

KT: Jelenleg 24 van kész, de idővel a Netről is lesz letölthető járműarzenál (lesz, van pl. repülő, UFO, 4 kerekű motor, bulldózer, rally kocsi...).

Erre a terepre mindenesetre ez lesz a célszerű járgány



Út nincs, szembejövő forgalom van

576: Ezek csak terepjárók?

KT: LSD fenn. :) De komolyra fordítva a szót: nem. 5 kategóriából lehet választani.

FUN – amolyan viccesebb könnyebb kis női terepjárók. 4x4 - Komoly versenyre is alkalmas igazi terepjárók. TRUCK – Teherautók. PICKUP - mint a neve is mutatja ezek pickupokból buherált, gyorsabb terepjárók.

WALLCLIMBER – Igazi erőművek, amelyekkel falra is fel lehet mászni, illetve jól viselkednek extrém terepviszonyokon is.

576: Ezek valós autók másai, vagy van kitalált is?

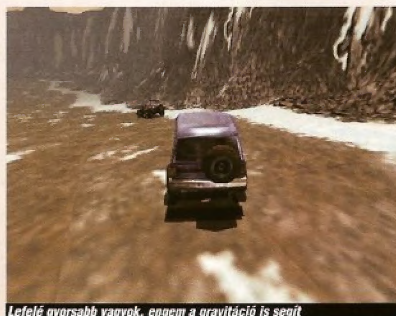
KT: Is-is. Megemlíteném az olyan dolgokat is, mint, hogy lehet menni reggel, délben, este, hóban, fagyban, esőben, sárban, stb. – s ez mind meg is látszik a járműveken. A sofőr pedig nem csak egy bábu: ő is együtt él a játékkal, mozog a feje, rázkódik, tekeri a kormányt...

576: Hűha. Ez aztán nem semmi. Én teljesen ledöbbentem. Köszönöm a válaszaidat kedves Tamás!

KT: Mi köszönjük a lehetőséget! Sziasztok!

Aztán kialudt a fény a monitoron és elcsendesedtek az utca zajai, én meg szép lassan nyugovóra tértem. És ekkor kezdtem el igazán gondolkozni a felsorolt paramétereken. Ha ez mind benne lesz a játékban, s nem is akárhogy, akkor könnyen világsiker lehet a játékból. Ezt meg úgy gondolom a Codemasters garantálja, hiszen mostanában minden játékuk tökéletesen játszható és hangulatilag is fenomenális. Alkalomadtán természetesen mi is szeretnénk visszatérni rá, addig további infokat a http://www.invictus.hu címen találhattok.

B.P.



Lefelé gyorsabb vagyok, engem a gravitáció is segít

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

4999,- 4999,- 4999,- 4999,- 4999,- 4999,- 4999,- 4999,-

E HAVI AKCIÓS ÁRAINK A KÉSZLETEINK EREJÉIG ÉRVÉNYESEK!

PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999,-
11TH HOUR	4999,-
3D ASTRO BLASTER	1999,-
3D CUBE HOPPER	1999,-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999,-
3D DREAMHOUSE DESIGNER	1999,-
3D FROG MAN	1999,-
3D MAZE MAN	1999,-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	4999,-
7TH GUEST /H	4999,-
A BUGS LIFE	11999,-
ACTUA POOL	11999,-
ACTUA SOCCER 2	9999,-
AH64 LONGBOW FLASHPOINT DATA	7999,-
[illegible]	11999,-
ALIEN VS PREDATOR	11999,-
ALPHA CENTAURY	11999,-
ANDRETTI RACING	11999,-
ARCADE POOL II	4999,-
ARMOR COMMAND	3999,-

9999,- 11999,-

ARMY MEN 2	11999,-
ASCENDANCY	4999,-
ATF NATO FIGHTERS	5999,-
BALDURS GATE DATA	6999,-
BALLS OF STEEL	4999,-
BARBIE JEWELRY DESIGNER	9999,-
BATTLE PACK	5999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999,-
BEST OF SIERRA	6999,-
BETRAYAL IN ANTARA	3999,-
BIG GAME HUNTER	7999,-
BIOFORGE /CLASSIC	4999,-
BLAZE & BLADE	9999,-
BRAVEHEART	3999,-
BREAKNECK	11999,-
BUGS BUNY LOST IN TIME	HIVJ
BURNOUT DRAG RACING	11999,-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999,-
CANNON FODDER 2 /H	4999,-
CAPITALISM PLUS	3999,-
CAPTAIN QUAZAR	1999,-
CARMAGEDDON	4999,-
CARMAGEDDON 2	6999,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	8999,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	11999,-
CHASM THE RIFT	9999,-
CIVILIZATION II	4999,-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999,-

Lula + Lula V8 9999,-

CLOSE COMBAT III	14999,-
COLD SHADOW	4999,-
COLIN MCRAE RALLY	8999,-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999,-
COMMAND & CONQUER + CIVILIZATION II	7999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-
COSMOPOLITAN	11999,-
COUNTER ACTION	11999,-
CREATURE SHOCK /H	4999,-
CROC	4999,-
DARK OMEN	11999,-
DARK REIGN EXPANSION	8999,-
DARK VENGEANCE	11999,-
DARKLIGHT CONFLICT	11999,-
DARKSTONE	10999,-
DAWN OF ACES	7999,-
DAWN PATROL /H	4999,-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999,-
DEADLINE	4999,-
DEATHKARZ	11999,-
DEATHTRAP DUNGEON	9999,-
DEER HUNTER COMPANION	4999,-
DESCENT 3	11999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999,-
DESTRUCTION DERBY	4999,-
DIABLO	9999,-
DID VIRTUAL WORLDS	4999,-
DIG	4999,-
DISCWORLD NOIR	11999,-
DRAKAN	11999,-
DREAMWEB	2999,-
DRIVER	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	4999,-
DUNE II + CANNON FODDER 2	5999,-
DUNGEON KEEPER 2	11999,-
DUNGEON KEEPER GOLD	4999,-
EARTHWORM JIM	3999,-
EASTERN FRONT	8999,-
ECSTATICA	4999,-
EF2000	4999,-
EF2000 TACTCOM	5999,-
EGYPT 1156	8999,-
EUROPEAN AIR WAR	11999,-
EXECUTIONER II	5999,-
EXPENDABLE	11999,-
F14 FLEET DEFENDER	3999,-
F22 LIGHTNING 3	12999,-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999,-
FA PREMIER LEAGUE STARS	11999,-
F418 KOREA – FLYING CORPS GOLD	3999,-
FADE TO BLACK	9999,-
FALLOUT 2	11999,-
FIFA 2000	HIVJ
FIFA 98	4999,-
FIFA SOCCER MANAGER	4999,-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999,-
FIGHTING FORCE	7999,-
FIGHTING STEEL	11999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-
FLYING CORPS	4999,-
FLYING CORPS GOLD	3999,-
FRENCH OPEN	3999,-
GALACTIC INVASION	1999,-

11999,- 11999,-

GALACTIC PATROL	1999,-
GALAXY OF 3D TETRIMANIA	1999,-
GALAXY OF BRAIN GAMES	1999,-
GALAXY OF GAMES 1 & 2	1999,-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	1999,-
GALAXY OF MAHJONGG	1999,-
GANGSTERS	9999,-
GET MEDIEVAL	6999,-
GEX 3D	4999,-
GOLD GAMES 3	11999,-
GP 500	11999,-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE	4999,-
GRAND PRIX LEGENDS	9999,-

11999,- 11999,-

GRAND PRIX MANAGER 2	4999,-
GRAND THEFT AUTO 2	HIVJ
GRAND TOURING	11999,-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999,-
GREEN PORTAL	5999,-
GUTS & GARTERS	9999,-
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANDIA 2	4999,-
HARDWAR	11999,-
HARVEST OF SOUL	11999,-
HEART OF DARKNESS	4999,-
HEAVY GEAR 2	9999,-
HELLCOPTER	11999,-
HERETIC II	11999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP	11999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999,-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	11999,-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III DATA	HIVJ
HEXEN II	8999,-
HIDDEN & DANGEROUS	11999,-
HOME WORLD	HIVJ
I WAR	11999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999,-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999,-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	3999,-
JACK ORLANDO	1999,-
JAGGED ALLIANCE 2	9999,-
JOHNNY HERBERT F1 GP	4999,-
JOHNY BAZOOKATONE	3999,-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999,-
KLINGON HONOUR GUARD	11999,-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999,-
LANDS OF LORE III	11999,-
LAST BRONX	11999,-
LEGO CHESS	11999,-
LEGO CREATOR	11999,-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999,-
LINKS	5999,-
LODERUNNER 2	4999,-
LORDS OF MAGIC	11999,-
LOST EDEN	4999,-
LUCKY LUKE	3999,-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999,-
LULA DOUBLE PACK	9999,-
M1 TANK PLATOON 2	4999,-
MAGIC & MAYHEM	11999,-
MAGIC CARPET	4999,-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999,-
MASTERMIND	4999,-
MAXIMUM ROAD RACE	3999,-
MECHWARRIOR 3	11999,-
MEGAPACK	11999,-
MEGAPAK 6	4999,-
MEGAPAK 8	6999,-
MEGAPAK 9	7999,-
MIDTOWN MADNESS	12999,-
MIG ALLEY	8999,-

9999,- 11999,-

MIGHT & MAGIC VII	11999,-
MISSING IN ACTION	11999,-
MONKEY ISLAND BOUNTY PACK	11999,-
MORTAL KOMBAT 4	9999,-
MOTO RACER 2	11999,-
MYTH II SOULBLIGHTER	7999,-
NAM	11999,-
NASCAR ROAD RACING	11999,-
NAVY STRIKE /H	4999,-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	11999,-
NEED FOR SPEED III	7999,-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999,-
NEVERHOOD	9999,-
NFL 99	11999,-
NHL 2000	HIVJ
NHL 97	4999,-
NO RESPECT	9999,-
NORTH VS SOUTH	11999,-
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999,-
ODDWORLD ABES ODDYSSEY	4999,-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999,-
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	3999,-
OUTCAST	12999,-
OUTPOST 2	3999,-
OVERLOAD	4999,-
OVERLORD	4999,-
PANDEMONIUM 2	5999,-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	HIVJ
PETE SAMPRAS TENNIS	2999,-
PITFALL	4999,-
POLICE QUEST SWAT	4999,-
POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POPULOUS THE BEGINNING	7999,-
POSTAL	4999,-
PRECISION RACING	12999,-
PRINCE OF PERSIA 3D	HIVJ
PRO FISHING 3D	7999,-
PSYCHO PINBALL	3999,-
PYRO TECHNICA	3999,-
QAD	3999,-
QUAKE	4999,-
QUAKE RESURRECTION PACK	3999,-

QUEEN THE EYE	11999,-
QUEST FOR GLORY 5	11999,-

11999,- 11999,-

RAGE OF MAGES	6999,-
RAILROAD TYCOON	3999,-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999,-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999,-
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	HIVJ
RED BARON II	11999,-
RED JACK	11999,-
REDGUARD	11999,-
REDLINE	11999,-
REDLINE RACER	8999,-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	4999,-
RENT A HERO	9999,-
RESIDENT EVIL 2	11999,-
RETURN TO KRONDOR	11999,-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999,-
ROBORUMBLE	6999,-
ROGUE SQUADRON	11999,-
ROLLING STONES VOODOO LONGUE	7999,-
S.C.A.R.S	11999,-
SABRE ACE	4999,-
SAM & MAX	4999,-
SCREAMER 2	4999,-
SENSIBLE GOLF	9999,-
SEPTERA CORE	HIVJ
SHADOW MAN	9999,-
SHADOW WARRIOR	9999,-

9999,- 11999,-

SHATTERED LIGHTS	9999,-
SHERLOCK HOLMES	4999,-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	11999,-
SILVER	11999,-
SIM CITY	4999,-
SIM CITY 3000	11999,-
SKULL CAPS	9999,-
SMALL SOLDIERS	4999,-
SOLDIERS AT WAR	9999,-
SOUL REAVER	11999,-
SOUTH PARK	9999,-
SPACE HULK	4999,-
SPEC OPS	11999,-
SPEED BUSTERS	11999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPORTS CAR GT	11999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR TREK GENERATIONS	12999,-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999,-
STAR WARS EP. I RACER	11999,-
STAR WARS INSIDER GUIDE	11999,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	4999,-
STARSHOT	7999,-
STEEL PANTHERS III	11999,-
STREET WARS	10999,-
STRIKE COMMANDER	4999,-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999,-
SYSTEM SHOCK	4999,-
SYSTEM SHOCK II	11999,-
SYYRAH	9999,-
TAROT	4999,-
TARZAN	11999,-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999,-
TEST DRIVE 5	11999,-
THE BIGGEST GAMES	9999,-
TIBERIAN SUN	10999,-
TIGERSHARK	11999,-
TILT	4999,-
TIMON & PUMBA	7999,-
TINTIN IN TIBET	9999,-
TOCA	6999,-
TOMB RAIDER 3	11999,-
TOMB RAIDER II – GOLDEN MASK	5999,-
TOMB RAIDER IV	HIVJ
TONKA CONSTRUCTION	4999,-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999,-
TOONSTRUCK	4999,-
TOP GUN	11999,-
TOP SHOT	7999,-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999,-

11999,- 11999,-

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	12999,-
TRIPLE CONFLICT	9999,-
TUNNEL B1	9999,-
TUROK	3999,-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999,-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999,-
ULTIMATE RACE PRO	3999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
URBAN ASSAULT	12999,-
URBAN RUNNER	4999,-
V RALLY	9999,-
VERSAILES 1685	2999,-
VESZHELYZET	2999,-
VIPER RACING	11999,-
VIRTUAL KARTS	4999,-

WARBREED	9999,-
WARGASM	11999,-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999,-
WARHAMMER DOUBLE PACK	11999,-
WARWIND II	11999,-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999,-
WETRIX	5999,-
WING COMMANDER III	4999,-
WORMS 2	4999,-
X COM APOCALYPSE	11999,-
X COM INTERCEPTOR	11999,-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	3999,-
X WING ALLIANCE	11999,-

11999,- 7999,-

X WING COLLECTORS	11999,-
X WING VS TIE FIGHTER + DATA	3999,-
XENOCRACY	11999,-
XG2	3999,-
ZOOL 2	2999,-
ZORK	11999,-

SOLDOUT PROGRAMOK

ACTUA SOCCER	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-
BALDIES	1999,-
BENEATH A STEEL SKY	1999,-
BROKEN SWORD	1999,-
CANNON FODDER	1999,-
CANNON FODDER 2	1999,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999,-
CHASM THE RIFT	1999,-
CONSPIRACY	1999,-
CREATURE SHOCK	1999,-
DARK COLONY	2999,-
DUNE	1999,-
EXTREME PACK 1	3999,-
EXTREME PACK 2	3999,-
F-14 FLEET DEFENDER	1999,-
F-16 FIGHTING FALCON	1999,-
FALCON 3.0	1999,-
FIELDS OF GLORY	1999,-
FLIP OUT	1999,-
GOAL	1999,-
GTA	2999,-
HAND OF FATE	1999,-
HIND	1999,-
IRON ASSAULT	1999,-
JIMMY WHIT SNOOKER	2999,-
KICK OFF '97	1999,-
LURE OF TEMPTRESS	1999,-
MANIC KARTS	1999,-
OUTLAW RACER	1999,-
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	1999,-
PRAY FOR DEATH	1999,-
RAILROAD TYCOON	1999,-
SENSIBLE GOLF	1999,-
SLIPSTREAM 5000	1999,-
SPEC OPS	2999,-
SUBWAR 2050	1999,-
TERRACIDE	1999,-
THE REAP	1999,-
THIS MEANS WAR	1999,-
TOONSTRUCK	1999,-
VIRTUAL GOLF	1999,-
VIRTUAL KARTS	1999,-
WORLD RALLY FEVER	1999,-
WORMS	1999,-
ZOOL 2	1999,-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999,-
BLUES BROTHERS	1999,-
GP MASTER	1999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999,-
M1 TANK PLATOON	1999,-
MILLEMIGLIA	1999,-
TV SPORTS BASKETBALL	1999,-

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	499,-
ACTION FIGHTER	499,-
ALIEN 3	499,-
BAAL	499,-
BIBURAGO RALLY	499,-
BOOM	499,-
CAPTAIN FIZZ	499,-
CHUCK ROCK	499,-
COMMANDO II	499,-

CRAZY CARS III	499,-
CREATURES	499,-
CREATURES 2	499,-
DALEK ATTACK	499,-
DARKMAN	499,-
DIE HARD	499,-
DOUBLE DRAGON 3	499,-
DYNASTY WARS	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	499,-
ENIGMA FORCE	499,-
F16 COMBAT PILOT	499,-
FACE OFF HOCKEY	499,-
FERRARI F1 CHALL.	499,-
FINAL FIGHT	499,-
FOOTBAL MANAGER 3	499,-
FORT APOCALYPSE	499,-
FOX FIGHTS BACK	499,-
GAZZA 2	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	499,-
HAMMERFIST	499,-
HUDSON HAWK	499,-
ITALY 90 SOCCER	499,-
JAWS	499,-
JUDGE DREDD	499,-
LAST NINJA 3	499,-
LETHAL WEAPON	499,-
LICENCE TO KILL	499,-
LONG LIFE	499,-
LOTUS ESPRIT	499,-
MC DONALD LAND	499,-
MICKEY MOUSE	499,-
NARCO POLICE	499,-
NEW ZEALAND STORY	499,-
NO LIMIT	499,-
NORTH & SOUTH	499,-
OPERATION NEPTUN	499,-
PINK PANTHER	499,-
POLE POSITION F1	499,-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION	499,-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	499,-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	499,-
ROBOCOP 3	499,-
TOKI	499,-

PREDATOR	499,-
RAINBOW ISLAND	499,-
RAMBO 3	499,-
RETURN OF THE JEDI	499,-
ROBOCOP	499,-
ROBOCOP 2	499,-
RODLAND	499,-
RUNNING MAN	499,-
SHADOW DANCER	499,-
SHADOW WARRIOR	499,-
SHINOBI	499,-
SKULL & CROSSBONES	499,-
STAR WARS	499,-
STREET FIGHTER 2	499,-
STREET ROD	499,-
SUPER MARIO	499,-
SWORD OF HONOUR	499,-
TEENAGE M NINJA TURT	499,-
TERMINATOR 2	499,-
TEST DRIVE 2	499,-
TETRIS ÉS KINCO	499,-
TIME MACHINE	499,-
TOM & JERRY 2	499,-
TOTAL RECALL	499,-
TURBO OUTRUN	499,-
TURRICAN II	499,-
USAGI YOJIMBO	499,-
VENDETTA	499,-
WATERPOLO	499,-
WEST BANK	499,-
WHO DARES WINS	499,-
ZORRO	499,-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!

GRAVIS 9999,-

XTERMINATOR 16999,-

GRAVIS PC GamePad 4999,-

GRAVIS GAMEPAD PRO 9999,-

AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS

EGY KIRÁLY A KIRÁLYOK KORÁBÓL!

Nem hinném, hogy különösebben bőséges bevezető szükségeltetne az Age of Empires 2. része elé, hiszen nyilván mindenki ismeri a tisztelt elődöt. A Populous-féle real-time stratégiai játékok (vagy inkább: "istenjátékok") népes családjának e prominens tagja legalább olyan népszerűséget vívott ki magának, mint mondjuk a Settlers-sorozat vagy akár a család névadója. Az első részben az ókor jelesebb népeit vezettük diadalra (avagy végromlásba – a történelem sokszorosan bebizonyította, hogy akadnak ugyebár őrült népvezérek is szép számmal), míg a Rise of Rome küldetéslemez egy külön fejezetet szentelt a római birodalom viselt dolgainak. A történelmi óra közben tovább ketyegett: a "Királyok kora" alcímet viselő 2. rész a középkor zűrzavaros világába visz bennünket. Az időskálát nézve mondjuk nem adták alább az első résznél: a játék ugyanis felöleli az V. és XV. század között eltelt évezredet.

"NÉPEK ÉS NEMZETEK VONULTAK EL ITT"

Természetesen most is azokkal a népekkel fogunk találkozni, akik az említett történelmi időszakban a leglelkesebben foglalkoztak mások lélekszámának drasztikus csökkentésével. Szám szerint tizenhárman vannak: vizigótok, perzsák, bizánciak, kínaiak, vikingek, szaracénok, japánok, mongolok, britek (angolok), kelták (skótok), frankok (franciák), teutonok (németek) és törökök. Ez ugyebár már gombócból is sok, arról meg nem is beszélve, hogy ez itt elég szerencsétlen szám, már amennyiben a tisztelt játékost tutira megfosztja a nyugalmas alvással töltött éjszakától. A népek közötti különbség ugyanis nem csak abból áll, hogy piros avagy kék gatyában vonulnak-e a harctérre: a szerzők figyelembe vették a történelemből ismert nemzeti jellegzetességeket is. Eszerint egy-egy nép különféle bónuszokat élvez a többiekhez képest: egyes csapatainak nagyobb a hatékonysága (hatótáv, gyorsaság vagy sebzés), bizonyos épületei/egységei kevesebb nyersanyagba kerülnek, fejlesztés nélkül is megkapnak egy technológiát és így tovább. Vegyük például az ángliusokat, akik íjászainak köszönhetően a XIV-XV. században teljesen megváltozott az addigi hadviselés és csatákat eldöntő lovagok szépen eltűntek a süllyesztőbe. Ebből adódóan az angolok bónusza a következőképpen alakul: 20%-kal gyorsabban állítják ki az íjászokat; az íjászok hatótávolsága az utolsó két korszakban 1-1 egységgel nő; a juhászaik 25%-kal gyorsabban termelik a kaját; a városközpontok pedig feleannyiba kerülnek. Akadnak persze mínuszok is: alapesetben egyes népek nem fejleszthetnek bizonyos technológiákat (például meglehetősen furán festene egy gót ostromágyú). Tovább növeli a nemzeti különbözőségeket (azaz bónuszokat), hogy minden nép rendelkezik egy-egy speciális katonai alakulattal, amelyet csakis ő gyárthat: az angolok spéci íjászainak (Longbowman) már eleve nagyobb a hatótávolsága, mint a többieknek (és ehhez még jönnek az egyéb bónuszok – nagyon baba csapatok!), a japán szamuráj remek gyalogos katona, a perzsa harci elefánt csodaszépeket ver az eléje kerülő ellenfelek hátára, és így tovább. A vikingeknek két bónuszegysége is van: a bezsongott gyalogos és a sárkányhajó. Ha már a nemzeti jellegzetességeknél tartunk: a játék fontosabb – szöveges – üzenetei ugyan angolul hangzanak el, de az emberkéink a saját nyelvükön szoktak kukorékolni. Ettől ugyan néha nagyon röhögnöm kellett, viszont mindenképpen szellemi épülésemre szolgált: pár napi játék után már biztos vagyok benne, hogy útba tudnék igazítani egy feldühödött viking turistát egy kupa sör, vagy egy kiszáradt vizigótot némi H2O irányába.

Nem értem. Mostanában egy csomó fickó próbál feltartóztatni

Edward király, angol király, most megsül fakó lován...

Remek kis történelemkönyv, amelyből többek között értesülhetünk az ifjabb nemzedék lakásproblémáinak korabeli megoldásairól

NEM BOSZORKÁNYSÁG – TECHNIKA!

Természetesen most sem hiányozhat az első részből már ismerős fejlődési fa, ami ugyan most egy kicsit kiterjedt és van online (azaz a programba beépített) verziója is, de még mindig messze egyszerűbb, mint mondjuk egy Civilizationben. A szabályok is meglehetősen egyszerűek: a tárgyalt időszak négy korra lett bontva (sötét, feudális, kastély és birodalmi), és a gazdasági/katonai épületekben az adott kornak megfelelő technológiákat fejleszthetjük egy jó adag nyersanyag fejében. Az új technológiák hatékonyabb egységeket eredményeznek (jobbágyoknál például gyorsabb munkavégzés, katonai egységeknél nagyobb HP, erősebb páncél, hatótáv, stb.). Az új korba lépés szintén egy technológia, amit a városközpontban "fejleszthetünk ki", már amennyiben rendelkezünk legalább két épülettel, ami az aktuális korban építhető és persze egy kalap nyersanyaggal.

KÖZGÁZ

A gazdasági alapoknál sem bonyolították túl a dolgot a fiúk, hiszen összesen négyféle nyersanyag van (fa, kő, kaja és pénz), és ezek is csak akkor fogynak, ha új épületet/csapatot építünk vagy valamit javítunk. Az első kettő beszerzésének módja hagyományos: ez a favágásra vagy a kőbányába utasított jobbágyok dolga. A kaja már többrétűbb esemény. Jobbágyaink dolgozhatnak a mezőgazdaságban (ez hozza a legtöbb kaját, de ha a szántóföldek kimerülnek, mindig újjá kell építeni őket) vagy lehetnek állattartók: a környékbeli juhokat szépen levágják. Ezek utánpótlása azon meglepő módon történik, hogy ha felderítőink találnak valahol néhány juhász nélkül kószáló barit, akkor egyszerűen elhajthatják őket (a "saját" juhokat ugyanúgy ki lehet jelölni, mint a csapatokat). Most is lehet vadászni: ideális fogyasztási cikk például a szarvas, a vaddisznónál és a farkasnál néha felcserélődnek a szerepek, már amennyiben azok fogyasztják el a jobbágyot. Ha nedvesség van a környezetben, akkor abból szintén nyerhető kaja: halászhajóink halcsapdákat építhetnek. A pénzt lehet bányászni aranybányában, de a kereskedelem is szépen hoz a konyhára. Ez kétféle módon is működik. Egyrészt piacunkról indíthatunk társzekereket egy szövetséges város piaca felé (lehet akár ellenséges is, de ha egy unatkozó ellenséges katonába botlik, akkor az már csak sportból is le fogja verni), és ez minden egyes kanyarral a készleteink érintetlenül hagyásával is hoz némi pénzt. Ugyanez működik kereskedelmi hajókkal kikötők között is. Másrészt a piacon direktben is lehet csencselni az árukkal: adhatunk/vehetünk, bár ha valamit eladunk, akkor annak mindig csökkenni fog az ára 15-20 aranyig. A piac azért is üdvös dolog, mert a nyersanyagforrások idővel bedugulnak (kimerülnek a bányák, elfogy az erdő), viszont a mezőgazdasági termeléssel (és a kaja eladásával) tudunk pénzt termelni, amiből be lehet vásárolni a piacon. Idővel a megugró árak miatt már elég rossz cserearány lesz, de mégsem dugul be teljesen a játék.

A gazdasági élet központja a Town Center. Itt termelhetjük a jobbágyokat, akiket aztán munkára foghatunk: építhetnek, fát vághatnak vagy akár megjavíthatnak valami sérült épületet. Nyilván valami feminin szervezet reklamálhatott az előző rész miatt, mert most már vannak nők is. Nem mintha nagyon számítana a jobbágyok neme: a lányok ugyanolyan jók a kőbányában, mint a szántóföldön. A jobbágyok fontos feladata az új házak építése, amíg el nem érjük a játékban beállított maximális populációt: csak akkor építhetünk újabb egységeket, ha van számukra "lakhely" (ami elég hülyén hangzik egy katapult esetében, de azért így van). A Town Centernek van egy extra feladata is: ha a várost támadás éri, a védtelen jobbágyokat bekolompolhatjuk ide, ahol átvedlenek alkalmi íjásszá, és csőgős nyílzáporokat zúdítanak a közelben bóklászó ellenségekre.

A többi polgári épület közül az első csoport a nyersanyagok termelését támogatja, és a technológiai fejlesztésen kívül raktárként is üzemel. Ha ilyenek nincsenek, akkor a kitermelt nyersanyagot a Town Centerbe hordják a népek. Mivel ez rendszerint sok időbe telik, célszerű a szántóföldek közelébe Millt, az erdők mellé Lumber Campet, az arany- és kőbányákhoz pedig Mining Campet is telepíteni. Szintén kajaraktár a dokk, de egyben kereskedelmi állomás és hajógyár is, ahol különböző típusú vízi alkalmatosságok készülhetnek. A Blacksmith és az University kizárólag technikai fejlesztésre jó (ha az utolsó korban kezdünk, felesleges is felhúzni őket): az előbbi katonai technológiákat fejleszthet (páncélokat, nyilakat, satöbbi), az egyetem pedig tulajdonképpen mindent, amit a szerzőknek nem volt kedve a többi épületbe rakni. Spéci épület a kolostor: a vallási technikák mellett itt készül a szerzetes, ami igen érdekes szerzet. Ő egyrészt gyógyíthatja a hatótávolságán belül tartózkodó sérült egységeket (nagyobb büntetőhadjáratra nem árt két-hármat besorolni a seregbe), másrészt pedig bizonyos technológiák birtokában átállíthat ellenséges csapatokat és egyes épületeket is.

Külön menübe kerültek a katonai cuccok. A gyártóépületekből négy van, amelyek kifejlesztés után a különböző "fegyvernemek" könnyebb és nehezebb változatait állítják elő: a gyalogságot, a "tüzérséget" (vagyis a különféle íjászokat, és a lőpor feltalálása után muskétásokat is), a lovasságot, valamint különböző ostromeszközöket.

Katonai építmények között találunk különféle védelmi berendezéseket a sövénykerítéstől kezdve a várfalig. Használatuk melegen ajánlott: még az erődített várfal is viszonylag olcsó (öt kavics egy pozíció) és ostromgépek nélkül igen sokáig tart, amíg az ellenfél szétveri – addig felkészülhetünk a látogatók megfelelő fogadására. A falak külön tartozéka a kapu: ha éppen nem mászkál ki rajta valamelyik jobbágyunk, akkor a hívatlan vendégeknek akadályt jelent, de a mászkálásból adódó besurranásokat akár teljesen kiküszöbölhetjük azzal, hogy lezárjuk. Önálló kis erődként működnek az őrtornyok, amelyek a megfigyelési feladaton kívül nyíllal is lődöznek a hatótávban levő ellenfélre (lesz ágyús kivitelük is). Nyílt terepen is lehet építeni őket, de az ideális felhasználási mód, ha a várfalunkon belül, egymástól lőtávolságra húzzuk fel őket, és "bástyaként" funkcionálnak. A legdögösebb katonai épület a kastély, amely egy kalap HP-vel rendelkezik, ő is szorgalmasan lövöldöz az ellenségekre, és itt készül a "negyedkorban" a legdögösebb ostromszerkezet (a trebuchet hajítógép). Itt gyárthatja minden játékos a népére jellemző speciális egységeket is.

CSAPATOK

Itt is van ám fejlődés bőven, köszönhetően elsősorban az előző részt ért rajongói kritikáknak. A legfontosabbak: különféle csapatokat "termelő" épületeknél például megadhatjuk, hogy "megszületése" után hol jelenjen meg (pontosabban: hova menjen); ha egy csapat egy tereptárgy takarásában van, egy "röntgenkép" akkor is mutatja őket; továbbá – a jobbágyokhoz hasonlóan – meg lehet keresni a munka nélkül csellengő fiúkat.

Az irányítás maradt a jó öreg C&C-módira épülő: egy boxot rajzolva kijelöljük a brigádot, és egy kattintással adott helyre küldjük őket.

Az ármádia haladási sebessége a csapat leglassabbikához igazodik. Nyilván a lóháton közlekedők a leggyorsabbak, őket követik a gyalogszerrel mozgók, míg az ostromgépek igen komótos sebességgel zárják a sort. Ebből adódóan rendszerint célszerű fegyvernem szerinti csapatokba szervezni őket (egy vegyes brigádból már egyetlen kattintással ki lehet választani a hasonszőrűeket), amelyeket egy billentyűvel azonnal újra kijelölhetünk.

A csapatoknak megadhatunk bizonyos formációkat is. A legegyszerűbb például a vonal (illetve ha a terep csak úgy engedi, akkor oszlop), amikor a lovasok az alakzat élén haladnak, mögöttük pedig a gyalogosok, leghátul pedig az íjászok és a papok. Támadástól tartva hasznos a box formáció, amikor is az erősebb alakulatok körbeveszik a gyengébbeket. Szétszórt formációt érdemes felvenni, ha katapultokból tüzérségi támadás ér bennünket (ezek ugyanis területre hatnak, azaz egyszerre több csapatunkat is sebzik), míg a Flankkel főként lovasokkal tudunk átkarolni (több irányból támadni) egy ellenséges alakzatot.

A csapatok mozgatásánál fontos, hogy mit adunk meg célpontnak. Ha ez egy hely, akkor a célt elérve szépen felveszik a megadott alakzatot, és a beállított hangulat szerint viselkednek (menet közben viszont nem foglalkoznak azzal, ha valaki üti őket). Ha ez egy ellenséges csapat vagy épület, akkor persze meg is támadják, viszont mindannyian azt az EGYET – tekintet nélkül arra, hogy közben őket üti-e valaki.

A mozgatáson és a támadáson kívül speciális parancsokat is adhatunk ármádiánk tagjainak. Kirendelhetünk például egy brigádot egy épület védelmére, vagy akár saját csapatára is, amikor követi is a mozgó delikvenst (például egy társzekeret vagy egy ereklyét cipelő papot). Rendelhetünk egy csapatot egy másik követésére, illetve őrjáratot is lehet szervezni egy bizonyos területen, amikor is a kijelölt waypointok között fognak cirkálni. Mellesleg ez nagyobb távolságú mozgatásnál is hasznos lehet, ugyanis az AI a leggyorsabb útvonalat használja A és B pont közötti mozgatásnál – tekintet nélkül arra, hogy egészséges lesz-e mondjuk a papunknak egy ellenséges táboron átsétálni.

Meg lehet adni a csapatoknak egyfajta viselkedési módot. Az agresszívnél például nagy dühösen megtámadnak minden látótávolságban kerülő ellenséges csapatot. Ez több okból is idegesítő eredményekkel járhat: egyrészt ki-ki saját belátása szerint támad (nem koncentrálják az erőt), másrészt pedig addig üldözik a delikvenst, míg le nem verik. Mivel egy lovas ugyanolyan sebességgel közlekedik, mint bármelyik másik lovas (ami egy tetőtől-talpig páncélba öltözött paladint és egy magyaros divatot követő lovasíjászt összehasonlítva úgy hülyeség, ahogy van), a hajsza addig tart, amíg az üldözött megáll vagy csapdába kerül, ráadásul: ha leverik vagy elveszítik a nyomát (például egy gyalogos kerget egy lovast), akkor ott megállnak, ahol vannak. Ebből adódóan ezt a hangulatot csak települések közepén érdemes használni – nyílt terepen rövid idő alatt szanaszét kószál az egész sereg. Csapatok együtt tartására sokkal alkalmasabb a defenzív mód: ilyenkor szintén megtámadják a látótávolságban levő ellenfelet, viszont nem üldözik, hanem visszatérnek és felveszik az alakzatban addig elfoglalt helyüket. Ennek a módszernek egy változata a Stand Ground, amikor tartják a pozíciójukat és csak akkor harcolnak, ha ahhoz nem kell kilépniük az alakzatból (ideális például íjászoknak). No Attack Stance parancs esetén a csapatban levő egységek nem harcolnak önálló elképzelések alapján: kizárólag azt a célpontot támadják meg, amit külön megadunk nekik. Ez meg a katapultoknál jön jól, amik egy területre lőnek tüzet – ergo a SAJÁT, kézitusát vívó csapatokat is bombázzák, ha ők választanak célt maguknak. Ez mondjuk logikus, de a játékban igen idegesítő tud lenni, ha egy 6-8 katapultból álló kis brigádunk egyetlen sorozattal elintézi az előtte galoppozó lovagi ármádiát. Melegen ajánlott tehát már a legyártásuk után nyugalomra inteni őket, még mielőtt kárt tennének valakiben. Ez már csak azért is célszerű, mert olyan célpontot, ami képes mozogni, nem nagyon lehet eltalálni velük: mivel eltelik némi idő, míg a skuló célba ér, a bunkó AI szépen kicsit arrébb sétálhatja a célba vett csapatát. (Lőszert ugyan nem számol a program, de roppant bosszantó tud lenni, ha ágyúval próbálunk lődözni egy vízen úszó hajóra...) Álló célpontok (értsd: épületek) ellen viszont mámorító az eredmény, különösen a legnagyobb hatótávú trebuchet-k esetében, amik nemritkán 500-as találatokat visznek be a célnak. Gondolom, ilyesfajta jótanácsokkal senkit nem kell traktálnom, hogy úgy az íjászok, mint az ostromgépek alkalmatlanok a közelharcra (utóbbiak bizonyos távon belülre nem is tudnak lőni), így nem árt védeni őket...


Hát itt bizony egy komolyabb tengeri nézeteltérés kezd kialakulni

Fontos újdonság, hogy a csapatokat be lehet küldeni a saját épületekbe. Ilyenkor egyrészt "szervizelik" őket (pap híján az istállóban például lehet gyógyítani a lovasokat), másrészt – fedezékből – védik is az épületet. Különösen hatásos védelmi módszer, ha a bástyaként szolgáló őrtornyokba például 4-5 íjászt telepítünk.

JÁTÉKSTÍLUSOK

A hasonló jellegű játékoknak rendszerint az az átka, hogy idővel a feladat enyhén sablonossá válik: építs ki az ellenfélnél gyorsabban hatékony gazdaságot, aztán küldj rá egy méretes sereget, mielőtt még ő tenne ily csúfságot veled. Ezen az átkon a fejlesztők különféle trükkökkel szokták segíteni – de hogy egyszerre ennyit tegyenek a megunhatatlanság ügyében, ilyet még nem pipáltam! Ugyebár EGY dolog a nemzeti jellegzetességek ügye (mint fentebb kiderült, azon belül is több), de amikor megláttam, hogy hányféle játékot lehet indítani egyjátékos üzemmódban, akkor frankón hanyatt estem. Egyes játékot gyakorlatilag végtelen számú lehetséges helyzetből indíthatunk, annyi paraméter lehetséges:

- választhatunk sajátot és 1-7 gépi játékost a 13 nép közül (több is lehet ugyanaz). Ez elméletileg a megszokott skirmish opciót jelenti – de csak elméletileg: be lehet ugyanis állítani a játékosok között ellenséges/semleges/baráti viszonyt, azaz csapatokat alkothatunk. A hab a tortán, hogy a diplomáciai viszony játék közben változhat, már ha ezt engedélyezzük;
- választhatunk 13 tereptípus közül (vagy kérhetünk véletlent). A terep egyrészt meghatározza a nyersanyagok mennyiségét is, de hatással lehet a hadviselés módjára is;
- megadhatjuk a nehézségi fokozatot, ami a mesterséges intelligencia IQ-ját szabályozza, ami easyben is elég goromba tud lenni, viszont ilyenkor például nem javítgatja a megrongált épületeit, nem védi a támadások ellen a tüzérségét, satöbbi.
- megadhatjuk a maximális "populációt", azaz összesen hány egysége lehet a játékosoknak;
- kiválaszthatjuk, hogy melyik korból induljon a parti. Ez meghatározza, hogy néptől függően milyen technológiákkal rendelkeznek kezdetben a játékosok, továbbá az külön állítható, hogy az összes technológiai elérhető legyen-e;
- beállíthatjuk, hogy a pályát normál módon fel kell-e fedezni, a terep látható vagy a játékosokat is látjuk;
- végül megadhatjuk a győzelmi kondíciókat. Ez lehet például eredményhez vagy időhöz kötött, amikor is a pontszám dominál: pontszámot kapunk minden egyes kitermelt nyersanyagért, amelyet megdupláz, ha épületet/csapatot építünk belőle; pontot ér minden kifejlesztett technológia és a pálya felfedezett része; meg persze az összes likvidált/áttérített ellenséges csapat és épület. Magától értetődő győzelem a Conquest, amikor eltakarítjuk a pályáról a konkurencia összes egységét és épületét. (Igen kellemes, hogy itt figyeltek arra, hogy az önmagukban improduktív cuccokat – fal, szántóföld, halászhajó, satöbbi – nem kell kitakarítani.) A Standard beállítás itt éppenhogy speciális lesz, lévén a játék két sajátságához kapcsolódik: az ereklyékhez és a csodákhoz. Az ereklyék dobozra emlékeztető cuccok, amelyet egy szerzetesünkkel tudunk felvenni, és a templomunkban kell eltárolni, mikor is rendszerint pénzt "gerjesztenek" (minél több van, annál gyorsabban). Ha valamelyik játékos bezsebelte a templomába az összes ereklyét, akkor visszaszámlálás indul (egy igen hosszas visszaszámlálás), és ha a végéig nem tudnak legalább egyet elvenni tőle, akkor győzött. Újdonságok a játékban a csodák (a teutonoknál egy gótikus székesegyház, a bizánciaknál a Hagia Sophia, azaz mindenkinél valami jellemző építészeti remek, amik enyhén költséges mulatságok (a kaján kívül minden nyersanyagból 1.000 egységet igényelnek) és meglehetősen hosszú ideig tart a felhúzásuk. Ha valamelyik játékosnak sikerül, akkor indul az ereklyékhez hasonló visszaszámláló – és valószínűleg néhány katapult a többi játékostól.


XI. Lajos (a palástos fickó középen) szánalmas birodalma az utolsókat rúgja. Pontosabban én rúgom belé az utolsókat

Nna kérem, ezek lennének a teljesen szimpla egyjátékos lehetőségek. Ez is több a soknál, de azért a szerzők még rátettek egy lapáttal a dologra. Pontosabban kettővel. Az első lapát a Deathmatch, amelynek variációs lehetőségei teljes mértékben megegyeznek a sima játékkal, azzal a különbséggel, hogy a gazdasági háttér hosszas herce-hurcát igénylő kiépítése itt elmarad: minden játékos már tízezres nagyságrendű raktárkészlettel rendelkezik az összes nyersanyagból.

Gyorsan fel lehet húzni a katonai egységeket gyártó épületeket és már indulhat is a vidám össznépi hirig. A kettes számú lapátot Regicide-nak hívják, és annyiban variációja a szimpla játéknak, hogy minden játékosnál belép egy kitüntetett karakter: a király. A fent említett győzelmi kondíciók élnek, viszont ha valakinek lecsapkodják a királyát, az kiesett a játékból. Ennek megfelelően naptól (és ellenségtől) védett helyen tartandó, teszem azt egy muskétásokkal telirakott kastélyban, délceg várfalak mögött. A gépi ellenfél előszeretettel tárolja őket a városközpontokban (azt vészhelyzetben akár 30-40 íjászként is üzemelő jobbággyal is tudja védeni). Mivel a játék elsődleges célja a király lecsapkodása, ebben a játékstílusban van egy egyedi opció: az eredetileg kastélyokban "építhető" kémek egy kalap pénzért itt rövid ideig azt mutatják, hogy hol bujkálhak a királyok.

Csinos teuton falu, kastéllyal, csodával és ereklyedús monostorral

Ezek voltak a scenariók, és most áttérhetünk a campaignekre, amitől aztán tényleg tapsikolnom kellett. Minden campaign hét küldetést tartalmaz, amely nemcsak történelmi keretbe, hanem egy hangulatos metszetekkel illusztrált összefüggő mesébe illeszti a játékos útját. Az első hadjárat a gyakorlás, ami a William Wallace nevével fémjelzett skót-angol (illetve itt: kelta-brit) nézeteltérést dolgozza fel. (Nemrég a Braveheartban már összefuthattak vele a kellemes ízléssel megáldott stratégák.) Az első öt alapozó "küldetés" azoknak szól, akik nem játszottak az előző résszel, és fokról-fokra tanítja a játék kezelését. Az utolsó kettőben a második rész újdonságaival ismerkedhetünk egy-egy már komolyabb küldetésben. A többi hadjárat főszereplője Joan of Arc (illetve ismerősebben csenghet a fülünkben Jeanne d'Arc néven); Szaladin szultán (a keresztes hadjáratok történetét egy fogságba esett normann lovag beszéli el, miközben a szaracénokat irányítjuk); Dzsingisz kán ("A mongolok titkos története", avagy a tatár mártás); valamint Barbarossa Frigyes a teuton Bundesligából. A hadjáratok minden küldetése egy előre kiépített környezetben játszódik (bár rendszerint az ELLENFÉL környezete van kiépítve), és egyszerűen remekül sikerültek: tökéletesen szemléltetik, hogy mit is lehet kihozni a fentebb említett rakásnyi beállításból és játékstílusból. Ráadásul a küldetésekben a győzelmi kondíciók eltérnek a hagyományos játéktól: minden küldetés elején kapunk egy (vagy rendszerint több) spéci feladatot, amelyek menet közben még tovább bővülhetnek. Ezek logikája engem már inkább emlékeztet az RPG-k küldetésrendszerére, mint egy realtime stratégiára (legalábbis nekem állandóan a Rage of Mages jutott eszembe róla). Vegyük például Jeanne d'Arc történetét. Az első küldetésben a feladat az, hogy Jeanne-t ÉLVE eljuttasuk Pichonba, a dauphin (a trónörökös) kastélyába, ami természetesen a pálya túlfelén található. Fejlesztésre és építésre itt nincs szükség – mellesleg nem is tudjuk az épületeket irányítani, mert nem sajátok, csak szövetségesek. Jeanne itt egyszerű jobbágy (kevés HP), akit egy lovag, egy paladin, négy íjász és négy gyalogos fog kísérni (logikusan védő alakzatban, valamint defenzív hangulatban, hogy ne szaladgáljanak el). A tábortól északra vezető út zsákutca, nyugatra pedig először farkasok támadják meg a csapatot, majd végignézhetjük, amint egy angol sereg péppé ver egy kisebb francia alakulatot. Ebbe jobb nem beleszólni. Miután a britek szépen elvonultak dél felé, a nyugatra vezető úton egy folyóhoz érünk. A híd leszakadt, tehát kénytelenek vagyunk észak felé folytatni az utunkat, ahol nemsokára francia útonállók támadnak meg bennünket. Őket minden további nélkül lepofozhatjuk, Jeanne-t célszerű a hirig idejére hátrahagyni. Tovább haladva az úton a gaz burgundiaiak erődje állja az utunkat, illetve egy kisebb csapat ki is ront ránk. Őket nem nehéz leverni, viszont lovagunk elmés kommentárja alapján, a kapun csak ostromgépekkel tudunk átjutni. Az északkeleti részen van még néhány francia pikás és egy ostromgép, akik Jeanne láttán beállnak a csapatba, de egyébként az alapbrigáddal is szét lehet verni a kaput, csak az beletelik egy kis időbe. Az észak felé vezető gázlón átkelve megint lesz pár farkas, majd egy faluba érünk, ahol egy nagyobb burgundiai egység állomásozik. Ezek majdnem biztosan levernek bennünket, viszont aki ügyesen felderítést végez az egyik gyorslábú lovaggal, az észreveszi, hogy a folyóparton van egy kikötő, három szállítóhajóval. Gyorsan át kell szaladni a falun, és felugrálni rájuk (az alapbrigád pont feltér egyre). A folyón dél felé hajózva el kell kerülnünk a burgundi hadihajókat, majd a gázlónál kiszállni a nyugati partra, ahol az észak felé kanyarodó úton elgaloppozunk néhány burgundi íjász előtt, és hamarosan meg is érkezünk a trónörökös kastélyába. Ez a játék tehát egy három csapattal vívott deathmatch (burgundok/britek vs. útonállók vs. francia csapatok), lezárt diplomáciai beállításokkal, ahol az egyik fél ráadásul Regicide-ot is játszik (Jeanne a "király"). A következő küldetésben utánpótlást és sereget viszünk Orléans-ba, ahol már termelnünk is kell, ráadásul "kettős" Regicide-ot játszunk, mert nemcsak Jeanne-nak kell életben maradnia, az orléans-i templomot sem szabad hagyni lerombolni. A fentebb leírt logika érvényes szinte az összes campaign összes küldetésére. A kalandjáték-feeling mellett a szerzők egyszerűen rászorítanak bennünket, hogy használjuk ki a játék lehetőségeit. Szaladin egyik küldetése például az, hogy egy rablólovag tengeri és szárazföldi martalócait eltakarítsuk a pályáról. Amíg a saját bázisunkat kiépítjük, meg kell védenünk a két szövetséges város között közlekedő társzekereket, tehát ugyanúgy muszáj használni a Guard és/vagy a Patrol parancsot, mint ahogy muszáj lesz mihamarabb falakat és őrtornyokat építeni az állandóan támadó keresztesek ellen, ostromgépeket a szárazföldi rablók ellen és tengeri hadviselést folytatni a kalózok kifüstölésére. Dzsingisz kán első küldetésében pedig egy rakás semleges törzset kell az oldalunkra állítani, és mindnek valami extra vágya van: az egyiknek el kell hajtanunk 20 birkát, mert arra fáj a foguk; a másiknak le kell győzni egy konkurens törzset; a harmadiknak vallási ereklyét kell hoznunk az előbbiek papjával és így tovább. Szóval a campaignek nagyon el vannak találva.

Ez jó mulatság, férfimunka volt (egy majd' 17 órás Regicide eredménye)

Ha pedig valakinek ez nem lenne elég, akkor a játékhoz mellékelt remek kis editorral olyan scenariót szerkeszt magának, olyan indítási paraméterekkel, amilyen csak jólesik! (Tök poén, hogy nemcsak az alap épületek és csapatok használhatók, hanem a campaignek nevesített karakterei is.) Az újonnan szerkesztett scenariókat aztán akár campaignekbe is lehet szervezni. Ebből adódóan valószínűleg nemsokára nem-hivatalos kiegészítők egész sorát várhatjuk – ami nem is baj, ha mondjuk Szaladin utolsó küldetése számít majd etalonnak.

Roppant különös deathmatch pálya készül az editorban

JÓ BORNAK NEM KELL CÉGÉR

Ez egy nagy igazság, különösen az AOE2 esetében. A Microsoft – szokás szerint – biztos befutóra tett vele, hiszen már a fejlesztés korai szakaszában kezdtek nagy számban tellűnedezni a játékhoz kapcsolódó nem-hivatalos rajongói site-ok, ami azért elég egyértelmű jelzés arra, hogy a közönség nagyon várja az új részt. A várakozásokban senkinek sem kellett csalódnia: a fejlesztők annyira kitettek magukért, hogy az újdonságok láttán szinte már csak mosolyogni lehet az egyébként remek első részen. Nagyszerű ötlet volt a kavarás a nemzeti jellegzetességekkel, amelyek viszonylag jól ki is egyenlítik egymást, nemcsak az egyes, hanem a multiplayer játékosok legnagyobb örömére. A grafikára sem lehet különösebb panasz (most már 1280*1024-et is tud – már ha bírja a monitor és a videókártya), hacsak az nem, hogy még mindig csak egyetlen perspektíva van, amelyből például néha nem igazán lehet kiszúrni a városfalon tátongó lyukakat. A hangok is igen el vannak találva: azt már említettem volt, hogy az emberkéink a saját nyelvükön válaszolgatnak, de azt még nem, hogy a campaignek narrátora is hazája rettenetes akcentusában löki a pitét. (Jó, mondjuk nem biztos, hogy felismerek egy mongol akcentust – "de asz má' esszer bisztosz, hogy aki annyi SZ betűvel beszél, mint a Zsánolá'-kempéjn szpíkőre, aszt Fhanszoának híják.") 13 nép, 13 tereptajta, 27 épület, 75 egység, 60 fejleszthető technológia – ennyi talán elég is a számháborúból. Mindez tálalva egy tök egyszerű kezelőfelülettel, gyakorlatilag teljesen szabadon konfigurálható környezetben többfajta stílussal és remekül felépített campaignekkel. Majd' elfelejtettem: népművelés is folyik ám! Mellékesen még hozzábiggyesztették a játékhoz egy kis történelemkönyvet is, amelyben mindenki megismerkedhet a játékban szereplő népek rövid történetével, építészeti és haditechnikáival, meg sok egyébbel. Szóval maradjunk annyiban, hogy az Ensemble Studios igazán folytathatná a történelmi menetelést, mondjuk a késő középkorban Szulejmánnal, Gusztáv Adolffal, Wallensteinnel (esetleg B betűs erdélyi fejedelmekkel), vagy akár átruccanhatnának az újkorba Nagy Frigyeshez, Wellingtonhoz és Napóleonhoz is. Részemről epedve várom.

Cowboy

Age of Empires the Age of Kings

FEJLESZTŐ: Ensemble Studios
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games/age2
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□□□
Játszhatóság	□□□□□□□□■■
Szavatosság	□□□□□□□□□□
Zenebona	□□□□□□□□□■

Summa summarum

Egy fél évre elfogadnám operációs rendszernek is

végítélet

92%

AZ OROSZ SPÁJZBAN

Gyűlölöm az előzeteseket. Gondolom CoVboy barátom is így van ezzel, elvégre rendszerint ő írja őket – ám a múltkor a Gorky 17 esetében rendkívül gonoszul járt el. Példának okáért kimerítően ismertette a háttértörténetet, a játékmenetet és a grafikai megjelenítést, úgyhogy kisebb problémáim akadtak jelen cikk tartalmával. Elvégre igen nagyfokú illetlenség lenne, ha a "CoVboy vs. TJ Fordítási és Fogalmazási Verseny" középdöntőjével untatnám a nagyérdeműt. Inkább a már emlegetett előzetes valóságtartalmát venném pontról-pontra vizsgálat alá, mivel délceg főszerkesztőm legfeljebb a Topware enyhén tendenciózus szóróanyagaira támaszkodhatott. Nos, én a végleges mű ismeretében kissé árnyaltabban látom a dolgokat.


A kép, mely egyetlen újságból sem hiányozhat: a kétütemű csoda!

A biztonság kedvéért azért ejtenék néhány szót a Gorky 17 háttértörténetéről azon balga lelkek kedvéért, akik valami miatt kihagyták az októberi számot (nem baj, meg is lehet rendelni). Na szóval... egy erősen alternatív valóságban járunk, ahol a vasfüggöny leomlása 2008. táján következik be, néhány kevésbé örömteli eseménnyel egyetemben. Egy Gorky 17 nevű, elvileg kémek kiképzésére fenntartott mesterséges "város" például különösen felkelti a NATO figyelmét, melyet a Vörös Hadsereg meglehetősen romos állapotban testál a lengyel népre. A kiküldött felderítők például érdekes dolgokról számolhatnának be, ha nem tépődtek volna egészen apró darabokra néhány különös mutáns lény által. A jelek szerint az oroszok biológiai kísérleteket folytattak, s valami végzetesen félresikerült. Az egyre vadabb hírek pedig futótűzként terjednek a médiában, így a helyzet szép lassan kezd kicsúszni a brüsszeli urak kezéből. A NATO végül blokád alá veszi a várost, s egy újabb válogatott csapatot küld a helyszínre, hogy felderítsék e baljós romvárost (a műholdak nyilván sztrájkolnak). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ki irányítja majd a felderítő-egységet...

Hát röviden ennyi. Ha valaki azt gondolná, hogy e sztori egy Resident Evilbe oltott Falloutot sejtet, az nem téved: manapság egyre divatosabbak az ilyen apokalliptikus horror-látomások. Az viszont már annál meglepőbb, hogy a játék magyar nyelvű feliratokkal és hanggal üdvözli a nagyérdeműt. Igen-igen, ez egy magyar, illetve magyarított program – ami azért igen komoly jópont.

...a Gorky 17 a kalandjátékok izgalmait, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellemességeit és a körökre osztott stratégiai játékok taktikai vonásait egyesíti...


Lőszerkészletemet elnézve a Fa Testápolóra marad a rovarirtás...

Tömören: igen, részben és nagyon nem. A kalandjátékok izgalmaival még rendben is volnánk, mivel a Gorky 17 a maga műfajában rendkívül hangulatos darab. A romok között megbúvó Trabant-roncsok, váratlanul felbukkanó mellékszereplők és szörnyek között botladozva tökéletesen átérezhetjük a klasszikus Romero-zombifilmek nyomasztó hangulatát. A cselekmény szintén változatos, bár a logikai feladványok érzésem szerint kissé könnyűre sikeredtek, maga a történet pedig kifejezetten lineáris. Kissé furcsálltam, hogy a kulcsfontosságú tárgyak használata szinte teljesen automatikusan történik, így még a legminimálisabb agytorna sem szükséges a továbbjutáshoz. A legkomolyabb kihívást talán az elképesztő részletességgel kidolgozott hátterek és a felvehető tárgyak megkülönböztetése jelenti. Mindegy: maga a sztori ennek ellenére is remek, bár kétlem, hogy akadna olyan fanatikus játékos, aki másodjára is nekiugrana.


Tipikus szovjet iroda, bár a vodkásüvegeket kissé hiányolom

Ami a karakterfejlesztést illeti, ez valahogy nem sikerült a legtökéletesebbre. A legfőbb problémám az volt, hogy csakis és kizárólag harci, vagy a harchoz kapcsolódó tulajdonságokat növelhetünk a szintlépések alkalmával, á la Diablo. Az oly fontos másodlagos képzettségek, mint orvoslás, elektronika vagy rejtőzködés teljes egészében kimaradtak a játékból – márpedig ezek jóval változatosabbá tehették volna a játékmenetet. Itt viszont annyiból áll az egész, hogy féltucatnyi tulajdonságra szétoszthatunk öt pontot minden szintlépéskor. A fegyveres képzettségek teljesen külön fejlődnek: egy adott fegyvert használva szép lassan egyre jártasabbak leszünk annak kezelésében, s így mind a sebzés, mind pedig a találat valószínűsége nő. Mindenki mindenből első szinten indul, ami azért kissé furcsa: egy magyar kiskatona esetében még el tudnám fogadni az első szintű gépfegyver-használatot, de egy über-Rambo NATO-felderítőtől azért többet várnék. Egy szó mint száz: karaktereink fejlődnek ugyan, ám ez túl sok színt nem visz a játékba.

Hanem a körökre osztott harc! Az aztán igen debilre sikeredett. Amint csapatunk egyik tagja egy szörnyű szörny közelébe kerül, a program átvált egy négyzethálós, izometrikus nézetre. Időlimit nincs, tehát nyugodtan megfontolhatjuk minden lépésünket. Erre mondjuk szükségünk is lesz, mivel a fegyverek igen furcsán működnek. Pontosabban: igen hülyén. A pisztolyok csakis 90 fokban képesek tüzelni, s lőtávolságuk kb. 20 méter. A találat valószínűségét ugyan semmi nem mutatja, ám tapasztalataim szerint a kommandósunk előtt tornyosuló hegyomlásnyi mutánst kb. ugyanakkora valószínűséggel találjuk el, mint a távolban sunnyogó csótányméretű kis izét. A komolyabb fegyverek már

K MÁR A VANNAK!

45 fokban is képesek tüzelni, kivéve a lángszórót – ez utóbbi egyébként egy 2x2 méteres területet fed le. Nem akarok sportszerűtlen hasonlatokkal élni, de a hasonló stílusú Falloutban még az eltévedt lövedékek útját is nyilvántartotta a gép, többek között ezért nem volt érdemes a zsúfolt utcán nehézgépágyúk után kapkodni. Hát, ehhez képest bizony a Gorky 17 elég gyengén muzsikál. Az már csak hab a tortán, hogy induló lőszerkészletünk láttán még a Don kanyarnál elesett honvédek is röhögőgörcsöt kapnának, a negyedik ütközettől kezdve már csak a legveszedelmesebb mutánsok ellen engedhetjük meg a lőfegyver használat luxusát. A kisebb randaságokat jómagam baltával illetve pajszerral szoktam lehentelni. (NATO rulez!) A harc során elvesztett életerő szintén érdekesen regenerálódik: a ragtapasz illetve kaja gyógyítja karaktereinket...

... hogy a három játékstílust hogyan illesztették egymásba...

Hát éppen az a baj, hogy szinte semennyire. Példának okáért hiába szakad el az egyik csapattag akár több képernyő távolságra, a harcban mindenféleképp részt vesz. A "kalandnézetben" szinte nem is lehet az ellenséges lényeket megpillantani: akad néhány pont a játéktéren, ahol minden előzetes figyelmeztetés nélkül átváltunk a horrorisztikus sakktábla-üzemmódba, s a nyakunkba szakad több tonnányi mutáns. Véletlen találkozások nincsenek, menekülni nem nagyon sikerül, s a legnagyobb baromság: ha valamelyik csapattag elhalálozik, kezdhetjük elölről az egészet. Már ebből is sejthető, hogy mennyire lineáris a cselekmény. Az viszont nem rossz ötlet, hogy csata közben ellenfeleink időről időre erősítést kapnak, így az egyszerű ujjgyakorlatnak induló mészárlás igen hamar élethalálharccá durvulhat.

Ami a karakterek kommunikációs lehetőségeit illeti, ezek szintén erősen behatároltak. Példának okáért a játék elején ránk akaszkodó veteránt sehogy sem tudjuk lerázni – teszünk bármit is, ő átmenetileg a csapat tagjává válik. Egy kalandjáték esetén ez teljesen természetes lenne, ám az előre beígért szerepjáték-jellemzők ismeretében ennél azért nagyobb szabadságot reméltem. A párbeszédek ugyan tanulságosak (különösen Owicz barátunk szájából áll ki a kapanyél), ám az egy dialógusra jutó toposzok száma néha egészségtelenül magas. S még csak az esetleges válaszok/kérdések közül sem választhatunk, ami azért nagyon nem az igazi.

...mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik...

Ezzel viszont tökéletesen, teljesen, minden vita nélkül egyetértek. A játék ugyanis szép. Sőt: SZÉP. A 2D-s terep kidolgozottsága minden képzeletet felülmúl, s a horror-hangulathoz is tökéletesen illeszkedik. Mi több, a háttér s a "poligonhősök" összhangja is a tökéletesség határát súrolja, amit a Resident Evil 2-ről példának okáért nem lehetett elmondani. Már említettem, hogy a kulcsfontosságú tárgyak néha hajlamosak túlságosan is elrejtőzni, ezért nem árt minden képernyőn alaposan körülnézni. Külön elismerés jár a szörnyek alkotóinak, mivel ezek – néhány idétlen kivételtől elteintve – igen pofásra sikeredetek. Különböznek ugyan egymástól, ám valami közös vonás mindben akad...szóval jól összerakták őket, na!

A CoVboy által is emlegetett fény/árnyék effektusokról szintén csak a legmélyebb elismerés hangján szólhatok, efféle dolgokat legfeljebb a Diablo 2 dudva módjára tenyésző előzeteseiben láttam. Tehát ami a grafikát, animációt és hangokat illeti: minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve. Olyannyira, hogy még a Gorky 17 számos, más jellegű hibáját is hajlamos vagyok megbocsájtani. Erről a témáról nem is érdemes többet ömlengeni.

Az igazat megvallva kissé kétes érzésekkel viseltetek a Gorky 17 irányában. Először is: a játék kétségkívül szép, s mindenek fölött hangulatos – ám az előzetes ígéreteknek nem igazán felel meg. A szerepjáték részek szinte teljesen elsikkadnak, a körökre osztott "stratégiai részt" pedig szintén ne emlegessük. A dolog már csak azért is bosszantó, mert a Gorky 17 története és grafikája egy Fallouthoz hasonló harcrendszerrel és irányítással megspékelve egy fantasztikus játékot eredményezett volna. A Gorky 17 ugyan a maga módján így is kiemelkedik a hasonszőrű, 3D-s mászkálós/kalandozós játékok tengeréből, ám igazán legendás darab aligha válik belőle. Persze néhány átvirrasztott éjszakát még így is bőven megér. Ez különösen vonatkozik azokra, akik ez idáig a hiányzó angol nyelvtudás miatt nem játszottak ilyen típusú játékkal.

T.J.

Éneklő mutáns – némi smink, s bármelyik fiúzenekarba beférne

A "mindent vegyél fel, ami nincs leszögelve" alapelv erre a játékra is áll

Itt egész jól látni, hogy milyen effektek érhetőek el a real time-ban számolt árnyékoktól, ha több fényforrás is megvilágítja a játékteret

Gorky 17

FEJLESZTŐ: Metropolis
KIADÓ: Topware
WEBSITE: www.gorky17.com
MEGJELENÉS: november

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Kellemes kalandjáték RPG-jegyekkel – nem több, de nem is kevesebb

végítélet

85%

A régi jó ismerősöket általában szívesen látja újra az ember, ezért nagy örömömre szolgált, hogy Rayman most ismét hallat magáról. Nagyon jó és nagyon régi ismerősöm (de nem csak nekem), hiszen a címszereplésével készült Playstation (majd később PC-s) játékot '95-ben a legszebb platformjátéknak kiáltottam ki. Mindezek fényében CoVboy barátom nyilván a szenilitás kezdődő jeleit vélte felfedezni rajtam, amikor kérdésére, hogy "Tulajdonképpen ki is az Rayman?", csak bambán bámultam magam elé. A szótlanságomnak azonban egészen más oka volt: nem tudtam hirtelen hova tenni ezt a kedves kis figurát. Mert bizony elég nehezen beskatulyázható fickó ő: csak annyi bizonyos, hogy egy tenyeres-talpas legény. No nem mintha egy robosztus alkat lenne, mindössze arról van szó, hogy a fején és a törzsén kívül csakis az említett két testrész adatott meg neki. Karokról és lábszárakról megfeledkezett az őt megteremtő szórakozott grafikus, s ezáltal egy elég poénos mozgású teremtményt született. Az már egy más kérdés, hogy a Rayman világát benépesítő többi kreatúra sem hétköznapi lény – aki játszott az előző résszel, tudja miről beszélek.

Két dimenziós síkban, azaz rajzokként halálian néztek ki ezek a se füle se farka figurák, úgyhogy legfőképpen arra voltam kíváncsi, három dimenzióban is ugyanolyan lesz-e a hangulat – mert hát az természetes, hogy ezúttal már egy 3D-s platformjátékról van szó. Nos, a játék betöltése után az elénk táruló kép nyomban eloszlat minden kételyt: a hangulat a régi. Egy mesebeli világba lépünk be, zöldellő pázsittal, rikító színű gombákkal, az égen átúszó gomolyfelhőkkel, és olyan szürreálisan girbegurba épületekkel, amilyeneket csakis rajzfilmekben látni. A grafika stílusa leginkább a Crochoz hasonlítható, de mivel sokkal több textúra van felhasználva, jóval felülmúlja azt – majdhogynem még a fűszálak is meg vannak rajzolva. Mellesleg a felbontást akár 1024x768-ig is felvihetjük.

KALÓZTÁMADÁS

A mese – ahogy az már lenni szokott – természetesen a Jó és a Gonosz harcáról szól. A meglehetősen sablonos sztori tulajdonképpen kiköpött mása az előző részének, csak hát most nem Mr Darknak, hanem Blackbeard kapitánynak hívják a csirkefogók főnökét. Blackbeard és robotkalózai leigázták Rayman világát, s még magát, Raymant is bebörtönözték. Innen az alcím: The Great Escape. Igaz, konkrétan a Nagy Szökés nem tart talán egy percig sem, hiszen Blackbeard martalócai vannak olyan ostobák, hogy hősünket, és annak legjobb barátját, Globoxot ugyanabba a cellába zárják. A meghatározhatatlan fajú, kék hájpacni egy varázstárgyat csempész be feneketlen bendőjében: egy ezüstgömböt, amitől Rayman képessé válik lövöldözni az öklével. Első lépésként tehát mindjárt szét is lőhetjük a cella faján a rácsot, második lépésként pedig már is kint szívjuk a szabad levegőt. A nagy szökés nagy visszavágásba csap át...


Erre is kedvelt sport a vízisí. A hajtóerőt egy 5000 köbcentis dinó adja





A LUMOK

A kalózok teljesen megfertőzték gonoszságukkal Rayman világát, ezért a dolgok rendbehozása persze nem kis kihívást jelent. Rayman világában egy központi erő biztosítja a harmóniát, amit azonban a kalózok kirobbantottak a bolygó közepéből. Most ez az erő ezer darabra széttörve, ún. a lumok formájában (kis fényes gömbök szárnyakkal) szanaszét hever mindenfelé. Az összesen 14 fajta világ minden egyes pályáján 50 ilyen lum gyűjthető be – ebből mindenki kikövetkeztetheti a játék hosszúságát. Plusz még hozzá kell tenni, hogy ha az összes lumot begyűjtjük egy pályáról, akkor bónuszpályákra kapunk belépési engedélyt.

A lumoknak több típusa van. Közülük a sárgák a legalapvetőbbek – belőlük tehát 1000 van. A sárga lumokat – hasonlóan az előző rész electoonjaihoz – néha bebörtönözve találjuk. Zöld lumokból is van szerencsére bőven. Azért "szerencsére", mert ezek jelképezik az ellenőrzési pontokat. A program alkotói szemlátomást nem akarták untatni a játékost, ezért ha meg is halunk, a zöld lumoknak köszönhetően szinte mindig majdnem ugyanonnan folytathatjuk. A kék lumok a levegőt jelképezik. A Rayman meséje szerint minden egyes teremtmény egy kék lummal születik. A gyakorlati hasznuk a víz alatt nyilvánul meg: velük tudunk levegőhöz jutni. A piros lumokat a kalózok is nagyon szeretik, tudniillik erőt adnak. Az ellenségeinktől ezért gyakran vehetünk el ilyeneket. Végül léteznek még lila lumok is: ezek hintaként működnek. Ha beléjük lövünk, egy energiakötélen himbálózhatunk.

A "STÁBLISTA"

Lássuk a sokat emlegetett figurákat! Mindjárt ahogy elindulunk, haláli arcokba botlunk. Először is egy légybe, akinek fülig ér a szája. Murfy, illetve az őt ábrázoló kőlapok a tájékoztatásunkat szolgálják. Murfy mindenféle okos dolgot sugdos a fülünkbe – ergo megtanít minket, hogyan is kell játszani. Az első pálya végén négy újabb fura szerzetbe ütközünk: a teensiekbe. Pontosabban a teensiek királyába. Csak az a baj, hogy nem tudják eldönteni, melyikük az. Bár nekünk teljesen mindegy, ki viseli a koronát: a lényeg, hogy csakis ők tudnak utat nyitni (bizonyos örvényeken keresztül) a kapuk termébe. Ez utóbbi egy varázslatos hely, ahonnan minden világba nyílik egy-egy kapu – mint azt már kitalálhattátok, ez lesz az összekötő helyszín. Állást menteni csak akkor lehet, amikor átlépünk ebbe a terembe.

Rayman első útja Lyhez, a tündérhez vezet, ugyanis ez a lány tudja őt új tulajdonságokkal ellátni. Lyt egy géppel tartják bebörtönözve a kalózok. Miután kiszabadítjuk, elirányítja hősünket a nagy varázslóhoz, Polokushoz, akinek a négy maszkját kell begyűjteni végül a világbékéhez.

Rayman néhány pályán segítséget is kap – ez különösen tetszett számomra. Bár a "nagy szökés" után elválik Globoxtól, később újra kiszabadíthatja a barátját. A börtöncellája előtt van egy utalás, hogy mire tudjuk őt majd használni: Globox a második számú közellenség a kalóz flotta számára – esőtáncával ugyanis elkorrodálta egynémely hős katonájukat. Bár a csetepatéknál Globox elmenekül, és amúgy is nyűg biztosítani neki a sima utat, az elektromágneses kapuk zárlatossá tételéhez szükségünk van a szakértelmére.


A kapu marcona őre fél szemét mindig rajtunk tartja


A bónuszmenet nagy kérdése, hogy a Globox-csemete vagy a kalóz nyeri-e a futóversenyt. Ez egy (vadonat) "ujj kihívás"



Ez itt Nagyonerősizom Tibor, de ti szólítsátok csak Clarknak



Rayman másik barátja Clark, a hústorony. Ő szintén segít néhány akadályt elhárítani, de ő egészen másképpen: egyszerűen áttöri a falakat.

Barátok helyett persze többször botlunk ellenségbe. A lövöldöző robotkalózok mellett ellenségként támadnak ránk például óriáspókok, dongók, stb. A csatákat nem túl nehéz megvívni: van ugyanis az oldalazás, ami egyben automatikus célzás is. Csak arra kell ügyelnünk, hogy legyen elég helyünk elugrani a kalózok lövedékei elől.


Innen is látható, hogy bizonyos fogkrémek akár 24 órás védelmet is biztosítanak. Csak nem Raymannek

RAYMAN, A SOKOLDALÚ

A játék kamerakezelését csak dicsérni lehet. Az automatikus operatőr megbízhatóan alkalmazkodik a terephez (például nem rántja el a nézetet, ha mondjuk egy keskeny pallón gyalogolunk át), a helyes út megtalálása pedig gyerekjáték – köszönhetően a körülnézés lehetőségének. Ha pedig látjuk az utat, már nem lehet gond, hiszen Rayman mozgáskészlete igen bőséges. Az ugráláson és a megkapaszkodáson kívül tud például helikopterezni a hajával (amivel meghosszabbíthatja az ugrásait), tud létrákon, köteleken mászni, függeszkedni, ugratókon (gombákon, pókhálókon) keresztül fellőni magát, s hogy egy igazán szokatlan mozzanatot említsek: a függőleges résekbe beékelheti magát, s ezzel a módszerrel feljebb tud ugrálni.

Hogy azonban ne csak ugrabugrálásból álljon a játék a pályatervezők gondoskodtak róla, hogy hősünk időről-időre csináljon valami szokatlant is. Az egyik vizes pályán például egy dinószerű barátjával találkozik, mire vízisíhez támad kedve. Később meg házőrző rakétákat szelídít meg. Az ebek módjára támadó rakétákat csak ki kell fárasztanunk, majd miután "betörtük" őket, lovagolhatunk rajtuk.

Érdekes dolog, hogy Rayman menet közben folyamatosan tanul új dolgokat. Egyrészt a lumok gyűjtésével a háttér-sztoriból ismerhet meg újabb fejezeteket (az F1 lenyomásával elgondolkozhatunk rajta), másrészt például a Lytől kapott ezüst lumokkal egyre nagyobb, gerjesztett lövésre tesz szert. A lövés amúgy nem csak az ellenfeleknél hasznos, hanem az átváltható kapcsolóknál, illetve a széttörhető tereptárgyaknál is.

A széttörhető dolgokra ragtapaszok figyelmeztetnek minket. Betörhetünk ajtókat, kidönthetünk mondjuk egy oszlopot hídnak, stb. Vannak olyan helyek, ahol nagyobb tűzerőre van szükség a romboláshoz: ezeken a helyeken szegecselt ragtapaszok láthatók. A nagyobb tűzerőt TNT-s hordók jelentik: csak arra kell vigyázni, hogy megfelelő irányba dobjuk őket. A hordókat cipelni elég macerás: ugyanis olyankor mindkét kezünk foglalt, lerakni pedig nem lehet őket. De hát akkor mit csináljunk, ha valakik támadnak közben? Van megoldás: a feldobás billentyűje! Feldobjuk a hordót, gyorsan lövünk, és elkapjuk a hordót.


Globox esőtáncából ítélve elmehetne meteorológusnak is egy kereskedelmi tv-be


Ez a "léghajó" valami miatt erősen neheztel rám

EGY IGAZI CSILLAG

Ezek a kacifántos, de ugyanakkor nagyon laza mozdulatok a nagy rajzfilmsztárok nívójára emelik a főhősünket. Hát bizony: a rajzfilmesektől kölcsönvett profi animátorok gondoskodtak róla, hogy fergeteges legyen a hangulat. (Rayman főszereplésével egyébként egy tévésorozat is készülőben van 2000-re.) Már csak az is poén, amikor éppen nem csinálunk semmit: egy idő után Rayman kosárlabdázni kezd a saját testével. De nem is csak a saját "emberkénkről" van szó! Minden figura egy külön karakter – még a lusta kalózok is, akik sokszor alszanak, s csak akkor riadnak fel, ha sietősen haladunk el mellettük. Egy szép, színpompás, és vicces "rajzfilmnek" lehetünk a főszereplője. Ráadásul ez a rajzfilm még tartalmas is. Bár nagyrészt a jól bevált séma szerint "csupán" pályáról pályára haladhatunk előre, de azért vannak elágazások is, és akad olyan is, hogy vissza kell menni egy korábbi részhez. Például van egy rémálom-világban játszódó rész, ahová csak azt követően nyerünk bebocsátást, hogy Clark barátunk elárul egy kódszót. Továbbá persze bármelyik pályát újrajátszhatjuk, hogy megtaláljuk mindenhol az 50 lumot. Külön kiemelném (mint pozitívumot), hogy ilyenkor a már begyűjtött lumokat nem kell újra felvennünk – magyarul ha valahol már 49-et felvettünk, a visszatérésünkkor már csak egyetlen lum lesz valahol elrejtőzve.

A további dicshimnuszokat mellőzve: a PC-s platformjátékok zászlóvivőjének mostantól fogva a Rayman 2-t kell tekinteni – és ezzel azt hiszem, mindent elmondtam. Nincs is más hátra, minthogy kéz- és lábtörést kívánjak hozzá. Azaz mégsem, hiszen ha van olyan dolog, amire Rayman nem képes, hát ez az egy biztosan az.

V.Z.

Rayman 2 – The Great Escape

FEJLESZTŐ: Ubi Soft
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.ubisoft.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Hogy mi is lehet ez a játék a kategóriájában, arról sokat elmond az alant levő szám

végítélet

96%

FREES
Másodjára is

A Nagy Háború, az idegen Vasudan faj és az Emberiség szövetsége, az agresszív Shivanok hadüzenet nélküli támadása: valószínűleg sokaknak ismerősek ezek a "történelmi" meghatározások. Számukra igen örömteljes pillanatot jelenthetett, amikor végre a boltok polcaira került a Freespace 2, annak a játéknak a folytatása, mely meglepetésszerűen



A Colossus kilép a tárugrásból. Utoljára Ródoszban látták...

tört be az X-Wing vs. Tie Fighter és a Wing Commander által uralt piacra. Az űrháborús játékok igen tömött mezőnyéből elég nehéz kitörni, ám az Interplay játékának most már másodízben is sikerült.

A történet az előző részben sikeresen lezárt Nagy Háború után 32 évvel játszódik. Miután a Terran-Vasudan szövetség megsemmisítette a Lucifer nevű csatahajót, s ezzel döntő csapást mért a Shivan erőkre, megmenekült a Föld az idegen invázió elől, de



Szocialista munkamegosztás: én megjelöltem a Thaumielt, az anyahajó pedig elvégezte a szükséges amortizációs munkálatokat



Még egy ürcsatában sem illik üres kézzel megjelenni

ugyanakkor egy kataklizma keletkezett a téralagútban (amelyben a csata lezajlott), s ez bezárta azt a csomópontot, amelyen keresztül a földi haderő visszatérhetett volna a saját naprendszerébe. (A csillagrendszerek közötti közlekedés ugyanis csakis ezeken a csomópontokon keresztül működik.) A Vasudan bolygó megsemmisült, a földi flotta ott állt elzárva az anyabolygótól: mindez a szövetség (GTVA) megerősödéséhez vezetett. Az azóta eltelt évek alatt együtt fejlesztették tovább a Nagy Háborúban kifejlesztett technikai vívmányokat...

A BEVETÉS ELŐTTI TEENDŐK

A Freespace 2-ben ismét egy kezdő pilótát alakíthatunk a GTVA oldalán, s természetesen ezúttal sem maradunk munka nélkül. Újabb konfliktusok várnak ránk – bár ha jobban megvizsgáljuk a dolgot, csak félig-meddig újak. Az eltelt idő alatt a földi flottán belül megosztottság alakult ki, s a lázadók nem nézik jó szemmel a Vasudanok-



A rakétákat én eregettem, de a ködért már nem vállalom a felelősséget

kal kötött szövetséget. Ehhez jön még "bónuszként", hogy a Shivanok is újra hallatnak magukról, s ismét egy inváziótól kell tartani... Az új rész fejlesztésénél a sztori megkomponálása elsődleges szempont volt – a kevés gyenge jellemvonás közül ez volt az egyik leginkább kritizált dolog az elődben. A jó sztori alatt persze nem egy új Csillagok Háborúja eposzt kell érteni, hiszen – mint látható – majdnem ugyanott tartanak az események, mint legutóbb. Sokkal inkább a játék közbeni cselekményre adtak sokat. Az ilyen típusú játékok egyik legnagyobb hibája, amikor csak küldetésről küldetésre irányítanak minket, s az egész hadjárat a "menj oda és végezz velük" szintű küldetések szintjére süllyed. Az efféle monotonitást elkerülendő a Freespace 2-ben minden egyes küldetés (amiből mellesleg több mint 30 van) konkrét céllal zajlik. A nagyobb hadműveletek több küldetésen keresztül bontakoznak ki: azaz logikusan felépített terv alapján, fokról fokra kell felszámolnunk az ellenség erőit. És ami még életszerűbbé teszi az egészet: a terv nem mindig válik be.

Az egyes bevetések előtt kis képernyős bejátszásokkal tarkított szöveges eligazítások gondoskodnak arról, hogy mindig "képben legyünk". (A feletteseink hangjáról profi színészek gondoskodtak, pl.: Robert Loggia, Stephen Baldwin). Hogy még jobban át tudjuk élni a helyzetet, a "történelmileg" lényeges fordulópontoknál hatásos pre-renderelt videók mutatják be a fejleményeket – ilyen például, amikor hadrendbe állítják a gigantikus méretű Kolosszus cirkálót.

Ahogy már megszokhattuk, az eligazítás után magunk válogathatjuk össze a háborúba induló kötelékek gépeit, és azok fegyverzetét (kivéve néhány küldetést, ahol úgymond nincs idő válogatni). 32 év alatt persze a flotta jelentősen átalakult, úgyhogy egy-két régebbi típust kivéve vadonatúj vadászgépekkel és fegyverekkel harcolhatunk. Elképesztő mennyiségű (több tucat) gép közül válogathatunk, ráadásul ahogy telik az idő, még bővül is a választék. Földi és Vasudan gépek egyaránt szerepelnek a repertoárban – a gépek formatervezésére igazán nem lehet panasz. Elég jópofa, hogy amikor Vasudan rajba kerülünk, még a főmenü is megváltozik, s az ismerős bázis helyett egy meglehetősen furcsa teremben kell keresnünk a "menüpontokat".

A KÜLSŐSÉGEK

Na de térjünk rá a lényegre, hiszen magáról a harcról még nem is volt szó! Ami azt illeti, hazudnék, ha azt mondanám, hogy a grafikai engine eget rengető újdonságokkal halmoz el minket – de hát tulajdonképpen erre nem is volt szükség. A továbbfejlesztett fény- és robbanáseffektusokon kívül leginkább az anyahajók és a hatalmas cirkálók látványa hagy mély nyomot bennünk. A döbbenetes monstrumok tükörsimán úsznak át a képernyőn, s teszik mindezt akár 1024x768-as felbontásban. Az új effektusok terén lényeges színfolt még a csillagköd megjelenése. A sűrű köd a játékmenetre is kihatással van, hiszen a gomolygó felhők között igencsak megromlanak a látási viszonyok, ráadásul a szenzoraink hatótávolsága is csökken, vagyis a támadó hajók hirtelen bukkannak elő a sem-



A közös erőfeszítés eredményeként a portál a múlt és egy robbanás jótékony ködébe veszett

miből. Hogy jobban "lássunk", főnökeink gyakran AWACS-gépeket küldenek a segítségünkre – érdekes, hogy ezek a felderítők a jövőben is majdnem ugyanúgy néznek ki, mint a mostani társaik.

Mindent összevetve a Freespace 2 továbbra is listavezető a grafika terén, s ugyanez szerencsére elmondható a hangeffektekről is. Többek között nagyon életszerű, ahogy a hajónk rázkódik, amikor véletlenül egy cirkáló hajtósugarába kerülünk – mintha tényleg szét akarna esni az egész kóceráj. A térugrásból kilépő hajók pedig klasszul süvítenek: így figyelmeztetés nélkül is mindig tudjuk, mikor érkezik új résztvevő a csatába.



ÉSSZEL – NEM CSAK TŰZERŐVEL

A játékmenetben első pillantásra nem történt változás, de ez csak a látszat. Az irányítás és a HUD elrendezése valóban maradt a régi, de maguk a csaták annál mozgalmasabbak – ahogy azt már a történet kapcsán is említettem. A méretükhöz illő szerepet kaptak például az anyahajók: a megjelenésükön túl a fegyverzetük is rendkívül riasztólag hat a támadó szándékú pilótára. Légvédelmi ágyúkhoz hasonló lövegek forgolódnak az oldalukon, s ami még félelmetesebb: pusztító lézersugarakat gerjesztenek. A Halálcsillag fegyveréhez hasonló sugarak főként a másik fél anyahajói ellen lettek kitalálva – a "sima" vadászgépeken úgy mennek keresztül, mint kés a vajon. Ezekhez a sugárfegyverekhez kapcsolódik egy új rakéta megjelenése is: ezzel megjelölhetjük az ellenség gépeit, s a pusztítást az anyahajó végzi el.

A Freespace 2-ben nagyon logikusan vannak felépítve a missziók, s ez az a momentum, amiért szerintem a műfajában a legjobb. Például egy robosztus legyőzéséhez egy legalább ugyanakkora robosztusra van szükség. A vadászoknak sokszor csak az igazi csata előkészítése a feladatuk. Teszem azt: ki kell vonnunk a forgalomból a Shivan anyahajó sugárfegyverét, hogy aztán a mi Kolosszusunk eséllyel lépjen ki a térugrásból...

Az irányítás megmaradt a jól bevált formuláknál, azaz mind a csapattársainkkal való kommunikációhoz, mind a saját hajónk irányításához a már jól ismert metódusokat használhatjuk. A kommunikációs panellel hívhatunk segítséget, ha "felforrósodna a levegő", vagy kérhetünk utántöltő hajót, ha netán kifogynánk a municióból. A saját hajónkon tetszőlegesen csoportosíthatjuk az energiakészletet a fegyverek, a pajzs és a hajtómű között. A pajzs egyes részeit természetesen külön konfigurálhatjuk, mindig az igénybevett oldalt erősítve. A küldetések végkimenetelénél a célpontok megfelelő kiválasztásán igen sok múlik. Például a nagyobb hajók esetében külön szelektálhatunk a becélzandó alrendszerek között. Ez utóbbira akkor van kiváltképp szükség, amikor szorít minket az idő – márpedig ez sűrűn előfordul. Érthető okokból ugyanis legtöbbször a csomópontok körül zajlanak a csaták, s olyankor stratégiai fontosságú, hogy még azelőtt végezzünk a feladatainkkal, hogy az ellenség távozna a csillagrendszerből.


Az elsődleges feladat a Flakok eltakarítása. Rövidebben: Flak off!


Az akció sikerült: az expedíció dokkolhat a lázadók kiürített anyahajóján

NEM MINDENNAPI KALAND

A teljesen átlátható hadműveleteknek köszönhetően tehát mindig tudjuk, mi a dolgunk, s mit miért teszünk. Az eddig leírtakon kívül a cselekmény életszerűségét növelik a közvetlen dumák az éterben, és a váratlan fordulatok – akár akció közben is. Titkos szövetségekre derül fény, új hajók és fegyverek kerülnek bevetésre, stb. Noha a karakterünk nincs úgy megformálva, mint a Wing Commanderben ("csupán" egy pilótát alakítunk a sok közül), az előremenetelünk mégis elég látványos. Azon kívül, hogy a medálgyűjteményünkbe újabb és újabb kitüntetést tűzhetünk be, a főnökeink a helytállásunkat még extra küldetésekkel is jutalmazzák. Időnként felkérnek minket nagyon veszélyes küldetésekre, amelyeket elfogadva, kisebb "kitérőket" tehetünk. Például el kell vegyülnünk a lázadók között, s néhány küldetést az ő oldalukon kell megvívnunk. A kémkedésünk ott fejeződik be, amikor pilótánkat felkérik egy civil menekülteket szállító teherhajó megtámadására. Persze az "elágazások" ellenére a cselekmény előre megírt forgatókönyv alapján zajlik – de az a jó, hogy ezt alig venni észre. Hogy az iménti példánál maradjunk: nem folytathatjuk kémkedést a végtelenségig. Ha megöljük a civileket, csak annyit érünk el a lázadóknál, hogy hidegvérű gyilkosnak neveznek minket, de ugyanúgy rájönnek a kétkulacsos mivoltunkra.

Nem utolsó érv a Freespace 2 beszerzése mellett a multiplayer játék is. A többjátékos módon belül egyedi küldetésekkel csapatjátékot játszhatunk területhódításos elv szerint, avagy mindenki-mindenki ellen alapon írthatjuk egymást. Az utóbbi dogfight módnál az alkotók gondoskodtak róla, hogy mindenki a kedvenc űrhajóját választhassa, s ezért a fegyverek tudását kiegyenlítették. A játék szavatosságára mellesleg még az is rátesz egy lapáttal, hogy a korábban megismert küldetésszerkesztőnek is van egy második része (FRED2).


A távolban a Colossus váza, amelyben jelenleg csak margaréta tárolható

ÉRTÉKELÉS

A több nehézségi szinten játszható hadjáratával, és a kiforrott multiplayer lehetőségével a Freespace 2 tehát az a játék, amit a csillagháborús játékok kedvelőinek – kezdőknek és haladóknak egyaránt – csak ajánlhatok. A technikai finomításokon átment játékmenet a kiforrott grafikával összhangban képet nyújt arról, hogyan is kell egy ilyen játéknak kinéznie. Csak annyit kívánhatunk: soha rosszabbat!

V.Z.

Freespace 2

FEJLESZTŐ: Volition
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.freespace.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summárum

Szebb, izgalmasabb, jobb, mint az elöd – mi kell még ezen kívül?'

végítélet

93%

HOME

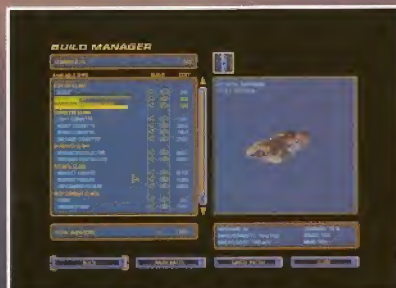
Veszélyes

A honvágy nyomasztó dolog. Főleg akkor, ha netán az ember otthona sok millió fényévnyi távolságra van. Érthető hát, hogy a Kharak nevű bolygó lakóit hirtelen ez az érzés keríti hatalmába. Több száz évig mit sem sejtettek a származásukról. Charles Darwinnak nagy szerencséje, hogy nem azon a vidéken született, merthogy arrafelé aligha tudta volna megalapozni az elméletét. Az egész bolygón nincs még egy olyan életforma, mint a kharaki népé. Néhány baktériumot meg növényt kivéve még a sejtjeik felépítéséhez sincs hasonló. Már régóta sejtették, hogy valójában idegen fajnak számítanak a sivatagos bolygón, de bizonyítékot csak nemrégiben találtak rá. Amikor a tudomány elért arra a szintre, hogy a világűr meghódításába fogtak, egy véletlen baleset vezetett a szenzációs felfedezéshez. Az egyik hibásan fellőtt műhold a világűr helyett a bolygó felszínét pásztázta végig, és ennek során egy hatalmas roncsot fedezett fel a sivatagban. Expedíció indult a különös lelet átkutatására, s csakhamar kiderült, hogy egy ősi űrhajó van a homokba fúródva. A roncs belsejében egy kőre bukkantak, melyen egy csillagtérkép volt felrajzolva, központjában a Higaara nevű bolygóval. Mindenki számára világossá vált, hogy a végnapjait élő, száraz bolygó szűk lakható csücske helyett a Higaara a kharakiak valódi otthona. Már csak el kéne oda jutni: ennyi "mindössze" a teendő – de az ősi hajón talált technika segítségével ez sem lehet különösebb probléma...

A Sierra új real-time stratégiai játékában az elbeszéltek után 100 évvel az első csillaghajó beüzemelése a feladatunk.

ELŐRE A HAZÁÉRT! DE MERRE IS VAN AZ?

RTS játék még nem volt ennyire "3D-s" – ezt már rögtön az elején megállapíthatjuk. Előttünk a végtelen világűr, benne szinte porszemnyinek tűnik a hatalmas anyahajónk, s nekünk az onnan kirajzó több tucat űrhajót kell mindig a megfelelő helyre vezényelnünk. Szakaszokat kell alkotnunk, azokat hatásos alakzatokba parancsolni, s kellő taktikát választva harcba küldenünk őket. Mert – ahogy az sejthető – harc lesz bőven. A világűr elég nagy, de ahhoz mégsem, hogy két faj megférjen egymás mellett. Sok száz négyzetkilométer (bár inkább köbkilométert kéne mondanom) területre kell rálátással lennünk, s mindig tudni, hol mi történik. Mi tagadás: ez már csak így felvázolva is nagy kihívás!



A termelés hatalmas lelkesedéssel folyik – míg ki nem fogyok a pénzből

A kivitelezés azonban mégsem ördöngösség: erről a Relic által kifejlesztett kezelőfelület gondoskodik. A kamerakezelést illetően maximális 3D-s mozgásszabadságot kapunk: csak rá kell kattintanunk a használni kívánt objektumra, majd ráfókuszálnunk, s máris teljesen körbejárhatjuk azt, avagy tetszőlegesen zoomolgathatjuk a nézetet.


A két mentőhajóm az anyahajóhoz tereli a személyzet kihallgatására az elfogott hajót. Sajnálatos módon kihallgatás közben elhunynak...


Kicsit érdekesen hangzik Command&Conquer-klónnak nevezni a Homeworldot – de ebből a perspektívából talán már jobban érthető

A látóhatárunkon kívül eső dolgokról a szenzoraink által nyújtott 3D-s térképről szerezhetünk tudomást, amit szintén forgathatunk, zoomolhatunk – a legtávolabbi pontról akár a teljes szektort beláthatjuk. A térképen természetesen eltérő színekkel vannak megjelölve az ellenséges hajók, valamint külön jelzések figyelmeztetnek az aktuális célpontokra.

A C&C-féle RTS-játékokhoz hasonlóan teljesen point&click vezérlésű a dolog, ami a 3D-t figyelembe véve elég meglepő – ráadásul meglepően egyszerű is! Csak néhány kiegészítő funkció bekapcsolásához, vagy a képernyők közötti gyorsabb váltás miatt kell a billentyűzethez nyúlnunk – nekem például többnyire csak a fókuszáláshoz kellett a klaviatúra. (Akinek 3 gombos egere van, annak erre sem lesz gondja.) A point&click megoldást úgy kell elképzelni, hogy a bal gombbal az egységeinket jelölhetjük ki (ahogy megszokhattuk, a gombot nyomva tartva akár többet is bekeretezhetünk), a jobb gombbal pedig a célpontokra mutathatunk rá (a Ctrl lenyomása mellett egyszerre többre is). A támadáson kívül persze egyéb parancsok is vannak: ezek kiadásához a kiválasztott szakaszra kell a jobb gombbal kattintani. Ennek eredményeként egy kisebb menü jelenik meg, amiben alakzatot és taktikát határozhatunk meg a csapat számára, mozgathatjuk is (a láthatáron belül), törölhetjük a számára kiadott összes parancsot, visszavonulást fújhatunk, a "MÉH-be" küldhetjük a hajókat (ha kevés a nyersanyag), vagy az anyahajóhoz dokkolva felújíthatjuk az egységeket.


Ez egy páncélozott hot dog és egy plasztik hamburger eszmecseréje lehet. Vagy csak az anyahajómnak ajánlanak egy előnyös fegyverüzletet?

Egy ízig-vérig RTS játékból persze a hátország biztosítása sem hiányozhat. Bázisként és gyárként az anyahajónk szolgál. A termeléshez szükséges képernyőket egy gördülő menüből érhetjük el, melynek aktiválásához csak le kell vinnünk a nyilat a képernyő aljára. (Onnan választható egyébként az említett térkép is.) Különféle csatahajókat, szállítóhajókat, nyersanyagbetakarító-hajókat, felderítő szondákat állíthatunk elő – csak legyen elég nyersanyagunk (R.U.) Nyersanyagot az űrben lebegő aszteroidákból nyerhetünk (a térképen nagyobb pontokkal vannak jelölve), s a begyűjtésükhöz betakarítógépeket kell alkalmaznunk. Ha nem akarjuk, hogy azok órákig keringjenek a szállítmányukkal, nem árt egy termelésirányító hajót is legyártanunk. Harcra egyre nagyobb tűzerejű vadászgépeket, illetve csatahajókat gyárthatunk. Az új gépek kikísérletezésének feltétele, hogy legyen legalább egy kutató hajónk – ha több van, gyorsabban fog menni a fejlesztés. Na persze fejlesztendő ötlet is kell: ezek a cselekményhez kapcsolódóan adódnak. A kutatások menüjét szintén az alul begördülő panelről lehet elérni.

A teljesség kedvéért még meg kell említenem az alsó panel két további lehetőségét: a hajók kibocsátását, és a hipertér-ugrást. Ezt a kettőt ritkábban fogjuk használni, mivel az automatikus kibocsátást aktiválva (ami szerintem ajánlott) minden legyártott hajó magától elhagyja az anyahajót, a hipertér-ugrás pedig csak a küldetések végeztével lesz aktív – ezzel távozhatunk a helyszínekről. A küldetések alatt nem is jelenik meg a "gombja". A térugrás helyén menet közben egy ablak helyezkedik el, benne az egyes feladatok vannak pontokba szedve. Ha nem tudjuk, hogy per pillanat vajon mihez is kellene kezdenünk, elég csak erre az ablakra vetni egy pillantást, és máris lőn világosság.

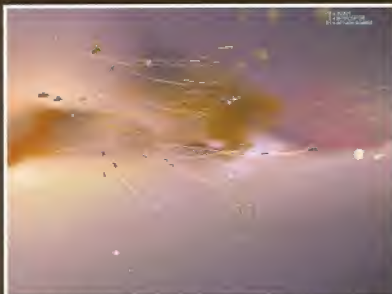
WORLD

...z út hazafelé!

ÉLJEN A HAZA, MENJETEK HAZA!

Az irányításról elmondottak begyakorlásához egy jól kidolgozott tréning opció áll a rendelkezésünkre, melyben leckéről leckére haladhatunk az egyes mozzanatokkal – az oktatónk magyarázata után mindjárt vizsgáznunk is kell.

Az egyjátékos módnak nekivágva 16 küldetésen vezet át az út az "anyavilágig". Mondanom sem kell, az út elég rögös. A hiper-hajtómű tesztje után mindjárt problémák merülnek fel: a célállomásként funkcionáló hajónak (ami – a félreértések elkerülése végett – többévi utazás után van a megadott ponton) csak a roncsait találjuk meg. Utána amint leszívjuk a feketedobozának az adatait (erre a célra speciális mentőhajót kell [illegible]), nyomban elő is bukkannak a támadók. Először meg kell védenünk az információt hordozó hajót, majd magát az anyahajót. Ezt követően visszatérünk a Kharak rendszerbe, de már későn: a civilizációnk bölcsője lángokban áll, az anyahajónk állványzata már csak törmelék az űrben. Ettől a ponttól fogva csak a lefagyasztott telepesek vihetik tovább a fajtánk "vérvonalát", de ők is csak akkor, ha mihamarabb megszabadulunk az óriásplatóinkat támadó ellenségtől. Minden plató elpusztulásával 100.000 földinket veszítjük el. De csak mértékkel kell harciasnak lennünk: az egyik ellenséges hajót ugyanis [illegible] elfognunk. Így megtudjuk, mit is akarnak tőlünk: kiderül, hogy egy 4000 éves törvényt szegtünk meg azzal, hogy átléptünk a hipertérbe, s ezért kellett az egész civilizációnknak megbűnhődnie. Most már ténylegnincs visszaút: fel kell pakolni a telepeseket, és elindulni a Higaara


A csata madártávlatból meglehetősen szövevényes képet fest

felé. Ám alighogy ugrunk egy újabbat, ismét közeledik egy hajó. Teljes a riadókészültség, és akkor.. fellélegezhetünk: a Bentusi faj csak kereskedni akar velünk. Vehetünk egy új fegyvert.

Ami a sztorit illeti, díjazni tudtam, hogy nem csak ide-oda kell ugrálni a szektorok között, s irtani az ellent. Üröm az örömben, hogy noha két klán közül választhatunk, mindkettővel teljesen ugyanúgy alakul a történet. A "szereplőválasztásnak" csupán annyi az értelme, hogy másfajta űrhajókkal fogunk rendelkezni. Ráadásul még ez sem egészen igaz, mert az eltérő formájú hajók (egy-két kivételtől eltekintve) teljesen azonos tudásúak. Ha mindezeket figyelembe vesszük, akkor talán illett volna még kb.16 küldetés. Igaz persze, hogy van multiplayer játék, melyen belül akad skirmish mód is. Utóbbival egyedül játszhatunk tetszőleges számú gépi ellenféllel szemben, rugalmasan változtatható szabályok szerint, szabadon kijelölhető helyszíneken. Mondjuk a scenariok nem sokban különböznek egymástól. (Űrről lévén szó, ugyan miért is különböznének?) Legfeljebb más alakzatban és más mennyiségben vannak aszteroidák, esetleg más tejút van a háttérben.

A TOTÁLIS 3D

Kevés küldetés ide vagy oda, nagyjából 20 órát azért biztosan el lehet szórakozni a Homeworlddel. És ami nem mellékes: ez idő alatt teljes beleéléssel játszhatunk. Na jó, a legelső percekért nem állok jót, ugyanis a kezdeteknél akadhat némi gond. A játék – ki tudja miért – "alapban" automatikusan szoftver renderrel indul el, s ha át is állítjuk hardveres gyorsításra, csakis a legfrissebb csatolóprogramokkal hajlandó megfelelően futni. A látvány miatt azonban megéri beszerezni a legújabb drivereket és a játékhoz kiadott patchet. (A CD-n is mellékeltek egy OpenGL driver-installt – bár az már nem túl friss.) Ha minden klappol, a finoman kimunkált hajók igazi Star Wars-os feelinget adnak az egésznek. A hajtóművek sugara mondjuk lehet, hogy kissé érthetetlenül megnyúlik, s a "kondenzcsík" hülyén néz ki a légüres térben, de ez megbocsátható, hiszen [illegible] révén érzékelhetjük a hajók [illegible]ségét. A grafikában inkább az szúrta a szemem, hogy néhány nagyobb cirkálót durva felbontású textúrákkal éktelenítettek el.

Zeneileg a Sierra igazán [illegible] nyeskedett: énekkari mű[illegible] ve keleties dallamokon [illegible] számig terjed a repertoár. A [illegible] lesztői természetesen [illegible] legjobb [illegible] [illegible] zerte [illegible] írta [illegible]. (Magánvéleményem szerint a "névtelen" szerzemények jobban visszaadják a világűr hangulatát.)

A Homeworld nagyszerűen használja ki a 3D-s "terepet", s végül is ennek köszönheti, hogy nemigen lehet egyetlen más játékhoz sem hasonlítani. A kötelékformációk és taktikák rengeteget számíthatnak, például vannak térbeli alakzatok is. (Ha teszem azt gömb alakzatban fogunk közre egy hajót, az azt jelenti, hogy minden irányból éri a tűz.) Egy egészen egyedi RTS játékról beszélhetünk, de – hogy ne csak a jó dolgokat domborítsuk ki – nem 100%-os az anyag. A pilótáink intelligenciája például messze nem tökéletes. Dokkolni akarunk, mire az egységünk fölösleges tiszteletköröket ír az anyahajó körül, közben pedig szépen ki is lövik. Vagy az sem rossz, amikor egy egész flotta támadja az anyahajómat, de a frissen legyártott és kibocsátott vadásznak magától eszébe nem jutna, hogy védekezzen. Túl sokat számítanak továbbá a számok. Rendezgethetjük akárhogy a sorainkat, az a legbiztosabb stratégia, ha a közeledő ellenséggel szemben azonos fajsúlyú gépet, csak épp nagyobb számban küldünk. A hagyományok kedvelőinek nyilván az sem fog tetszeni, hogy az eredményünket mindig továbbgörgetjük magunk előtt. (Ebben a műfajban már túlságosan is megszokhattuk a fix küldetéseket.) Néha régebbi küldetéseket kell visszatöltenünk, mivel egyes helyeken csak úgy van esélyünk, ha már eleve megfelelő összeállítású hadsereggel lépünk ki a hipertérből. Mindenesetre egy C&C-fannak igen érdekes újdonság lehet.

V.Z.


A "Ki irtja ki a másik anyahajót?"-játék esélyese szemlátomást én vagyok


Az évekkel korábban kiküldött előörs hajójából sajnos ennyi maradt

Homeworld

FEJLESZTŐ: Relic Entertainment
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierra.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 350, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Érdekes koncepció, kellemes kivitelezésben – csak nem túl hosszan

végítélet

84%

Idestova másfél évtizede, hogy az akkori polgári "csúcstechnológiát" képviselő 8 bites gépeken megjelent egy bizonyos Elite című játék. Ez számos kvalitása mellett arról nevezetes, hogy azon két játék egyike, ahol igaz volt a sokat emlegetett 'nomen est omen' kitétel (a másik a Don't buy this! volt, de azt most hagyjuk). A pult alól árult ZX Spectrumok és Commodore 64-esek boldog tulajdonosai minden további nélkül hanyatt estek, hiszen ez a szerény kis játék nemcsakhogy elképesztő méretű játékteret kínált, de ha egyszer az ember komolyabban belebonyolódott, akkor aztán biztos, hogy sosem keveredett ki belőle. Odakint kirügyeztek a fák, melegedett az időjárás, aztán lehullottak a levelek és az első hó – a játékos pedig még mindig valahol a közepén bajlódott, elveszve valami isten háta mögötti galaxisban. A mai szemmel nézve már megmosolyogtató vektorgrafikus "space opera" (ezen a roppant lökött néven emlegetik azóta is a hasonló elvekre épülő klónokat) első látásra egy sima űrbeli lövöldözős játéknak tűnt. Egy NAGYON rövid játéknak, ugyanis amint a bátor játékos keze először a tűz gombra tévedt, roppant kellemetlen élményben volt része: függetlenül attól, hogy mire tüzelt és egyáltalán talált-e, egy felháborodott személy azonnal ripityára lőtte. A történet ugyanis arról szólt, hogy adva van egy reményteljes, ámde jelen pillanatban enyhén legatyásodott hajóval rendelkező magánvállalkozó, aki karrierjét a bolygóközi kereskedelemben óhajtja megalapozni. E tevékenység vizei legalább olyan zavarosak, mint a XVII. század Karib-tengeré. Bizonyos népek különféle árukkal kereskednek, szerény haszon fejében. Másfajta népek kirabolják az előbbieket, ugyanis a kereskedelemnek egy igen költségkímélő módja, ha etikai megfontolásokat félretéve ingyen szerezzük be az árut, legyen bár az "eladásra" bíztató módszer szerény rábeszélés avagy dorgálás. A kapitalizmus ilyetén vadhajtásai persze életre hívnak két újabb réteget is: egyrészt a kereskedőkolóniák biztonságát védő rendőrökét, másrészt pedig a túl vehemens kalózokért járó vérdíjből élő fejvadászokét. A találékony játékos persze idővel rájön, hogy a siker titka az, ha ő szépen elmossa e négy foglalkozás közötti határokat és egyszerre űzi mindegyiket. A különféle jövedelmekből aztán egyrészt nagyobb lélegzetű kereskedelmi tranzakciókba vághat (kurrensebb áru, nagyobb tétel=nagyobb haszon), másrészt különféle felszerelések vásárlásával megkönnyítheti az életét, harmadrészt pedig jobb fegyverek és pajzsok beszerzésével biztonságosabbá is teheti. Nehogy öncélúvá váljon ez a nagy pénzhajhászás, idővel aztán feltűnik egy titokzatos, Deathmatch nevű istenséget imádó idegen faj, ami foglalkozástól és világnézettől teljesen függetlenül ki akar nyírni mindenkit. Ha ez még nem volna elég: a játékos jártában-keltében itt-ott különféle küldetésekbe botlik, amelyek valami hasznos holmi vagy egy kalap pénz képében egyrészt valami gyakorlati haszonnal is kecsegtetnek, másrészt idővel egy összefüggő történetté kerekednek és kialakul belőlük a globális küldetés. (Az "idővel" kifejezés itt kissé relatíve értendő, példának talán a Szabó család vagy a Dallas c. rövidke sorozatok időértelmezését tudnám felhozni, ahonnan szabályszerűen kihalnak a szereplők.)

Nna. Milyen jól leírtam, miről szól a 15 éves Elite! Ez a cikk persze az X – Beyond the Frontier ismertetője, de azért a lakcímváltozás ne zavarjon senkit: ez bizony a jó öreg Elite, csak új kabátban. A német illetőségű Egosoftnál is tudják, hogy egy jól bevált receptet sokszor el lehet sütni, különösen ha más köretet adnak hozzá: rizsejbni helyett például pommes frites-t. E "választékos" francia kifejezés alatt azt értem, hogy Elite apó új kalandja igen csinosra sikeredett, amire már a kiváló intro is következtetni enged. Itt kezdődik a történet az [illegible] (vagyis az Apollo űrhajóprogramnál és az Atlantisz [illegible]), idővel pedig [illegible] "ugrókapura" [illegible] rajzanak a földi [illegible] [illegible] lete [illegible] Terra [illegible] mindenkinek – [illegible] pedig saját dolgaikkal foglalkoznak. [illegible] az egész brigád belerepül a földi ugrókapuba, és mire nagy üdvrivalgás közepette az felrobban (ők meg eltűnnek a semmibe), el is fogy az introkra félretett popcorn. (Khm. Lehet, hogy Ray Bradbury szebben el tudta volna mesélni a dolgot, de mentségemre szolgáljon, hogy nekem vannak bizonyos terjedelmi kereteim.) Aztán gyorsan eltelik ötszáz év, és az ugrókapu híján maradt emberiség kifejleszt egy olyan űrhajót, ami kapu nélkül is tud ugrálni. Ennek az irányítását egy vidám tréning keretében ki is próbálhatjuk. Két percnyi kezelés után mindenki rájön, hogy nem boszorkányság. Kihagyni viszont nem javallott: muszáj "érezni" egy kicsit a gépet, ugyanis kezdetben elég lesz valaminek egyszer nekimenni, hogy a játék dicstelen véget érjen. A tréning befejezése után rövid közjátékot látunk még az új prototípus első kipróbálásáról, ami a béta-verziók jó szokása szerinti eredményt hozza: az ugrás sikerül – csak nem oda, ahova indultunk. Ráadásul pont egy csetepaté kellős közepébe...

A Teladi cirkáló kapitánya "enyhe" akcentussal beszéli az angolt

A 3D radar és a 2D taktikai térkép EGYÜTTES segítségével talán már valamelyest jobban tudunk tájékozódni a szektorokban

HOL JÁRUNK?

Erre a prózai kérdésre három síkon is hasonló választ lehet adni. Globálisan: nem tudjuk. Azon belül: Teladi Kereskedelmi Övezet, Seizewell szektor 5-1 (pillanatnyilag ez is a "nem tudjuk" szinonimája). A szektoron belül: ez sem lesz egy egyszerű kérdés kezdetben, különösen a játék sajátos megvalósítása miatt. A "fent" és a "lent" ugyanis roppant relatív fogalmakká válnak, ha nem tudjuk mihez viszonyítani őket, márpedig itt minden a nagy büdös semmiben lebeg. A 3D-ben való tájékozódást hivatott segíteni az Elite-ből átkoppintott "3D-radar", amelynek használatát szóban kicsit nehéz lenne elmondani, de működés közben egyértelmű lesz. Mivel az Elite-ben voltak viszonyítási pontok (síkok), ott jobban is működött. Itt totális a space-feeling: egy órányi játékos forgolódás után már mindenki tudhatja, hogy mit érez a zoknija a centrifugában.

Az említett csetepaté elültével a Teladi cirkáló hüllő-szerű kapitánya érdeklődik, hogy kifla-borjai volnánk, és vajon hogyan csöppentünk is ide. A kommunikáció enyhén körülményes, nemcsak azért, mert a kapitány "kicsit" sziszeg, hanem azért is, mert a két fél számára egyértelmű válaszok a másiknak természetesen nem mondanak semmit. Ezt idővel a hüllő megunja, és egyszerűen végigscanneli a hajónkat, amiből számára egyértelmű, hogy Argon eredetű, csak az nem világos, hogy most a Splitek avagy a Xenonok szolgálatában állunk-e. Végülis mindegy: a Teladiak becsületes kereskedőnépség, és mindkettőt egyformán utálják. Szó szót követ, aminek az a végkifejlete, hogy ha vissza akarunk jutni arra a bizonyos Földre, akkor meg kell találnunk az Argonokat. Ha pedig el akarunk hazajutni, becsületes foglalkozást kell választanunk: el kell kezdenünk kereskedni. [illegible] "Végtelen mennyiségű áru van a világban, amit valaki el akar adni valakinek végtelen mennyiségű áru, amit valaki meg akar venni [illegible] [illegible] [illegible] Mivel nem [illegible] csak lehet.

[illegible]

A galaxis eme gyanús szeglete szektorokra van osztva, amelyeket név és koordináta határoz meg (ezeket a mentett játékállás neve és a személyi statisztika is tartalmazza), a kezdő Seizewell 5-1. A szektoroknak csak merőben elméleti határai vannak: közöttük a végtelen semmi, és a szomszédok közötti átjárást csakis az ugrókapuk teszik lehetővé. (Az introban is látható, kör alakú objektumok.) Ha lesz hely, akkor mellékelem a térképet (legalábbis amit a játékhoz kapcsolódó webring ismer), az adott szektorcsoportokat domináló fajjal. A fajokkal való ismerkedés egy külön szám a játékban, mert ugyan 60-70 százalékban hasonló árukat termelnek, illetve kereskednek velük, a maradék 30-40 egyedi, ráadásul eltérő technológiai szinteken is állnak. Kezdetben a középső szektorokat uraló Teladiak színeiben versenyzünk, akik a galaxis fuvarosai, és kizárólag az ő szektoraikban van [illegible] gyár, ami egy [illegible] Space [illegible] a Teladi szektorokon kívül [illegible] szektorokat uralják a Splitek. Ezek [illegible] kereskedőcsaládok, és nyilván a konkurencia okán ellenségesek a Teladikkal. Mivel ők árulják a legjobb fegyvereket, és a történet miatt egyébként is sokat kell a szektoraikban járni, [illegible] hogy [illegible] a szektorokban a [illegible] [illegible] Split [illegible] vánvaló, hogy azt sem fogja egyetlen nép sem elfelejteni, ha folyamatosan kiraboljuk a szállítóhajóit.) A Splitekhez hasonlóan haragban vannak a Teladikkal a déli részen domináló Paranidok. Ezt a royalista brigádot szintén nem árt alkalmasint megbékíteni néhány kalóz és Xenon likvidálásával, ugyanis kizárólag az ő egyetlen szektorukban (Empire's Edge) levő fegyverkereskedésben lehet dokkoló komputert és egy speciális rakétafajtát kapni, amire majd szükség lesz a küldetésben. (Csak ne lenne vagy 4-5

Valami azt súgja, hogy az utolsó sorozatom talált

őrámyíra...) Az északnyugati három szektorban él a Boronok kicsiny népe, tőlük délre pedig az Argonok. Ez lesz a legfontosabb faj a játékban: nemcsak az az első küldetés, hogy találjunk utat hozzájuk, de a történet is akkor kezd igazán elkezdődni, amikor az Argon Prime szektorban beszélünk az Argon cirkáló kapitányával. A hatodik faj a délkeleti szektorokat uraló Xenonok bájos népe, akiket a Teladi cirkáló parancsnoka nemes egyszerűséggel úgy jellemez: "ha találkoztál velük, már halott vagy". Az X-BTF-ben ők "az a bizonyos" idegen faj, akik mindenkit ki akarnak irtani. Kivétel nélkül mindent és mindenkit megtámadnak, és "győzelem vagy halál!"-alapon soha nem adják fel. A játék előrehaladtával egyre nagyobb hullámokban törnek

a tisztelt megrendelő, ha hozott magával elég készpénzt. A termékek elosztó helyei a kereskedelmi állomások: minden szektor középső részén található egy Trading Post, ami egyszerűbb felszerelések és nyersanyagok bevásárlóhelye (nem nehéz már messziről felismerni őket, ugyanis a többitől eltérően ezek a saját tengelyük körül keringenek, a dokkolni vágyó játékos legnagyobb örömére). Egy ilyenen leszállva nyugodtan cenzúzt is ragadhatunk, ugyanis a kereskedelmi állomásokon mindig fixek az árak (sőt, adott cikknek mindegyikon ugyanannyi az ára), míg a termelőkön a raktárkészlet függvényében akár félpercenként is változnak. Mellesleg szintén fix árak vannak a Shipyardokon is, valamint a Space Equipment Dockokban, ami a kelleme-

folyamatosan változnak. Nagyobb árcsökkenést/növekedést természetesen nem a mi kis vállalkozásunk fog okozni (lévén meglehetősen pitiáner rakterünk): minden állomás rendelkezik egy vagy több nagy kapacitású szállítóhajóval, amelyek nemritkán 5000-es tételben szállítanak. Ezzel persze rendszeresen beleköpnek a levesünkbe, mert egy-egy ilyen érkezése nemritkán 100-150%-os árváltozást is okoz. Árutőzsde brókernek készülő játékosoknak mindenesetre itt már idejekorán megtanulhatnak káromkodni. Az állomásról szóló info egyébként tartalmazza azt is, hogy a szállítóhajói épp bejövőben/kimenőben (esetleg pihenőben) vannak-e, meg azt is, hogy merre járnak és milyen tételért mentek. A Xenonok sűrű, és meglehetősen barátságtalan látogatásai

máshol van a bejárata is. Meg azt se, hogy mivel ősi törvényeik szerint lebegnek, másfele is néznek (célzás a fentebb emlegetett síkok hasonlóságának teljes hiányára).

A dokkoló hajókra van egy kötelező maximális sebesség, amelyet a zsiliphez érve nem léphetnek át (a sebességmérőn a zöld vonal villogva jelzi, ha túl gyorsak vagyunk) – különben a belső ajtó nem nyílik ki. Ezt melegen ajánlott betartani, mert a kezdeti pajzsunkkal max egy ütközést bírunk ki, aztán ámen. Még egy apróság: igen szórakoztató, hogy a dokkoló rendszer közepesen fejlett, ugyanis egyszerre több hajónak is szabad jelzést adhat, ami a zsilip méreteiből adódóan igen kínos tülekedéshez is vezethet. Érdekes TV-hír lenne, ha mondjuk egyszer Ferihegyen is hasonlóan

BUILD
THINK
FACTORY
ALLEGIANCE
TRADING EMPIRE
ENEMY
DEFENSIVE
ALLY
RETURN MOVE

[illegible]yond frontier 2000

[illegible] rendelkeznek, amelyek dühös [illegible] nyomnak elő, ha valaki tüzet nyitna [illegible] a legkisebbek is zárnak [illegible] fegyverzettel rendelkeznek, lehetőleg [illegible] egy állomáson [illegible] – amennyiben a játék folytatása [illegible] még örökkesen [illegible] őrökkeit védik, ha[illegible] az anyaállomást. Csakis akkor szállnak fel, [illegible] egyébként nyugodtan szundita-

hasonlítják a leszállópályákat...

ADALÉKOK A HAJÓKHOZ

Minden egyes fajnak három egyéni vadászgépe és egy jellegzetes szállító hajótípusa van. A vadászok fegyverzet és pajzsok alapján három súlycsoportba oszthatók. Idővel majd megtanuljuk őket, amit viszont már a játék elején fontos az eszünkbe vésni: nemcsak nyomasztó számbeli fölényben vannak, hanem még a legkisebb is messze erősebb nálunk. Sok értelme tehát nincs is az ellenük alkalmazandó

[illegible] amit a [illegible] Mint a játék [illegible] blokkból is kiderül, az űrállomásokkal való kapcsolattartásnak vannak bizonyos normái. Párhányi (bétnyi...) játék után a játékos már kezdi alakjukról is felismerni őket, de azért nem árt a célkeresztet kezesére állítva azonosítgatni őket, mert ilyenkor fontos információkat kapunk róla. Mindenekelőtt azt, hogy mi az, mit termel és miből. Hogy minek mennyi az ára, azt szoktában még nem tudjuk (később szoktban egy felszerelést dokkban lehet venni egy kereskedelmi blokkot a hajóra, amivel már dokkolás nélkül is megnézhetjük az árfolyamokat), viszont a sávokból azért következtetünk a készletekre. Fontos: a fix áras állomásokon kívül minden egységben csak a gyártott terméket lehet megvenni, és csak a szükséges nyersanyagokat lehet eladni. Mint már említettem, az árak a raktárkészlet függvényében

[illegible] között (!) szektorban. A Földre vezető út is természetesen a Xenon anyahajó elpusztításán keresztül vezet, de ha valaki esetleg megnézi már csak a Teladiak anyahajójának pajzs és fegyverzeti adatait (a rajta parkoló vadászokról már nem is beszélve!), akkor az rögtön sejteni fogja, hogy ez a NAGYON távoli jövő zenéje. Szóval a két kulcsfaj az Argon és a Xenon – nem kell egy Mengyelejevnek lenni hozzá, hogy ebből már mindenki tudja: gázos játék lesz ez.

Ennyit a szektorok lakóiról, most térjünk át a berendezésükre, vagyis az űrállomásokra. Van egy rakásnyi belőlük, [illegible] típuson belül is vannak különböző fejlettségű [illegible], amelyeket görög betű jelöl a névben (alpha, beta, gamma, delta, sőt, valahol találkoztam egy epszilonnal is). Termelési hatékonyságban, illetve fegyvereknél és pajzsoknál minőségben (meg persze árban) a magasabb betűvel jelöltek jóval erősebbek. A legalapvetőbb ezek közül az energiacellákat gyártó Solar Power Plant, amit minden faj használ. Az energiacellákra minden egyes állomáson szükség van, ahol valamilyen termelés folyik. Az egyszerűbb termelőegységek valamilyen nyersanyagot (érc, teladianium, szilikon, stb.) bányásznak egy aszteroidáról vagy élelmiszert (netán kábítószert) állítanak elő, a bonyolultabbak több komponensből álló (következésképp: drága) késztermékeket: fegyvert, pajzsot vagy valami egyebet. (Ezek közül igen figyelemre méltó például a "PC-gyár", ahol 7.500 credit értékű microchipekből és még egy pár egyéb marhaságból 700 (!) credit körüli értékű számítógépek készülnek – ez valami igen ügyes szerver-technológia lehet!) Speciális "gyár" a Shipyard, ahol viszont komplett gyárat vásárolhat

Tájkép valahol az Isten háta mögöttről (pontosabban egy Split szektorról, de az már majdnem ugyanaz)

nak akkor is, ha a szomszédot éppen egy nagyobb Xenon-galeri veri szét. Sajátos.

Ha le óhajtunk szállni az éppen betogott állomáson, először is a kommunikációs csatornán leszállási engedélyt kell kérnünk. Ilyenkor két dolog történhet: az automata közli hogy jelenlétünk nemkívánatos az állomáson, de udvariasan tudatosítja, hogy egyébként legyünk lövésbiztosak (ez a passzívan ellenséges népeknél fordul elő, például a Splitoknál és a Paranidoknál, már amíg meg nem békítjük őket); a második esetben megkapjuk az engedélyt. Azonnal leszállhatunk, mihelyt zöld irányfényeket kapunk a dokk bejáratánál. Ehhez persze a bejárat felől illik megközelíteni az állomást, különben a leszállási procedúra automatikusan félbeszakad. Azt talán mondani sem kell, hogy mivel minden állomásnak más az alakja,

Ünnepélyes pillanat: első naperőművemet kibontják a csomagolásból

taktikára vesztegetni a szót (nem érdemes összakaszkodnunk velük). Annál inkább a Xenonokéra. Náluk ugyancsak megvan a három kategória a vadászoknál (szállítóhajójuk szerintem nincs), és szomorú tapasztalat, hogy egy adott csoportban alapban mindig a Xenon hajók a legjobbak. Nagyobb a pajzsuk, erősebbek az ágyúik, akár helyben is megfordulnak és mellesleg gyorsabbak is a többi hajónál – részünkről például eleinte csakis turbóval tarthatjuk a lépést velük. A játék előrehaladtával egyre nagyobb számban jelennek meg az ugrókapuk környékén. Saját kárán majd mindenki megtanulja, hogy komolyabb fegyverek beszerzése előtt maximum csak a legkisebb Xenon típusúval akaszkodhat össze a siker reményében. A kezdő szektorban (Seizewell) vásárolható Beta Sugar Ray Emitter ágyúkkal is jónéhány találat kell a pajzsuk eltakarításához, viszont zéros határidőn belül (ha nem kap újabb találatokat, akkor ugyanis a pajzs elkezd feltöltődni, minél nagyobb a pajzs, annál gyorsabban). A középkategóriás Xenon hajókat inkább ne piszkáljasuk. Ugyan nagyon jól néznek ki, de már érdemes elelmélkedni azon, hogy információt kérve róluk azt halljuk, hogy a Xenonok előszeretettel használják őket kamikaze-támadásra a nagyobb cirkálók ellen. Ha esetleg

valamelyikbe hátulról beledurrantanánk, erről első kézből szerezhető tapasztalat: a hajó ugyanis megfordul és nyílegyenesen nekünk ront. A bátor (akarom mondani: botor) játékos persze buzgón sorozza a célkeresztjében egyre növekvő gépet – aminek persze egy húszas-harmincas sorozat sem kottyan meg különösebben, arról már nem is beszélve, hogy ha esetleg az ágyújával nem lő szét addig, akkor egész egyszerűen letapos bennünket. A nagy Xenon vadász ugyan nem tesz ilyen csúnya dolgokat, viszont olyan ágyúi vannak, hogy alappajzsnál két-három gyors találat után már mehetünk is a Valhallába. Jellemző módon nem is nagyon lőnek hajókra (azokat a kísérők dajkálják), ők az űrállomásokat támadják.



A szállítóhajók nem rendelkeznek sem ágyúkkal, sem rakétákkal (utóbbiakkal a kis vadászok sem), ellenben elég erős (6-8-10.000) körüli pajzsaik vannak, amelyek hosszabban bírják a gyengébb fegyverek által okozott gyűrődést.

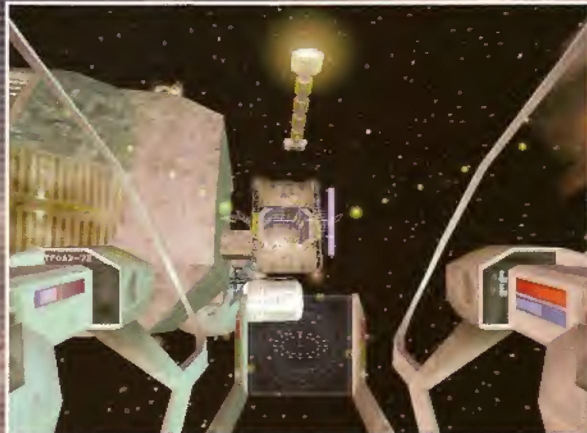
Minden népnek vannak óriáshajói is, azokból viszont csak egy-egy darab, amelyek rendszerint a központi szektoraikban tartózkodnak. A Teladi cirkálóval (Phoenix) már rögtön a játék elején találkozunk, ennek kapitányától kapjuk kölcsön alaptőkénket. Hatalmas pajzs, ordenáré méretű ágyúk és egy rakás védővadászgép a fedélzeten – ez mindegyik sajátja. Ugyanez vonatkozik a pár számmal nagyobb anyahajókra, csak többszörös szorzóval. Szintén mindenkinek van egy fegyvertelen óriás szállítója (a Teladiaknál a Seizewellben "horgonyzó" Albatros), amelyek nem árut szállítanak: ezek viszik ugyanis a rendeltetési helyükre a Shipyardban vásárolt űrállomásokat.

Akárcsak a bolygók esetében, a befogott hajókról is ugyanúgy kérhetünk információkat, amikor is megkapjuk legfontosabb adataikat (típus, faj, fegyverek, pajzs, stb.), valamint kapcsolatba is léphetünk velük. Passzívan ellenségesek ilyenkor rendszerint elhajtanak bennünket ("A Splitek nem tárgyalnak ellenségekkel"), és nyugodtan folytatják az útjukat, semlegesektől pedig különféle infokat kérhetünk le. Kezdetben egyébként a küldetés az Argonok meglelése. Rólunk a legtöbb hajó semmit nem tud, de azért néhány szolgál némi útmutatással, legalábbis annyival, hogy az adott szektorból milyen irányban kell kilépnünk. A Teladi cirkálótól újra lekérhetjük a játék elején elhangzó legfontosabb adatokat (a cirkálók és anyahajók egyébként is kitüntetett információs bázisok lesznek), míg például a Teladi Albatrost felkérhetjük, hogy szállítson el nekünk egy állomást, ugrókapunként 500 creditért.

Speciális helyzet a kalózoké. Egy ilyen hajót híva melegebb éghajlatra küldenek bennünket, majd a célkereszt pirosra váltva jelzi, hogy a hajó aktívan ellenségesre váltott. Ettől függetlenül nem fog lőni ránk (legalábbis engem még soha nem támadott meg egyik sem, de mást sem). A kalózok itt ugyanis sokkal inkább csempészek, akik lopott szállítóhajókon rendszerint csempészárut (Spaceweed, Spaceflies vagy Space Jump) visznek. Lassú szállítóhajóikon edzve kényelmesen javíthatjuk a személyi statisztikánk találati arányát, és hosszas üldözésben még a nagyobb pajzsokat is szép lassan lebonthatjuk. Az öreg Elite-esek szomorúan vehetik tudomásul az itteni "kalózokat". Ott sajátos ízt kölcsönzött a játéknak, hogy eleinte rendszeresen a bárány szerepét is játszottuk a farkasok között, idővel pedig jövedelmező bevételi forrás lett a nevesebb kalózok likvidálásáért járó fejpénz. Az X – BTF-ben erről szó sincs: a kalózok a céltábla szerepét alakítják, és – miután egy kereskedelmi állomáson vásároltunk a faj összes szektorára érvényes rendőrigazolványt – még fejpénzt is kapunk értük. Tekintve, hogy egy rendőrflepni 4.500 credit közül nem mozog, nem egy nagy bolt a Xenonokért egységesen járó 100, a kalózokért pedig 200 credit, hacsak nem egy adott faj megbékítése a cél. Ugyancsak nem bolt a kalózkodás sem: a szétlőtt hajók után mindig marad az űrben némi rakomány is, amit aztán beszippanthatunk a rakodótérbe á la Elite, csak az a gond hogy ez a "némi" rendszerint egyetlen darabot jelent (576-1.200 credit értékben). Kalózok esetében ráadásul ez csempészcucc, márpedig ha a szektor valamelyik vadászgépe a hajónkat scannelve ilyet fedez fel a raktérben, akkor azonnal felszólít rá, hogy dobjuk ki, különben támadni fog (ha volt, akkor természetesen azonnal bevonják a rendőrigazolványunkat is). Szóval az Elite-ből ismert kalóz/fejvadász kombinált mesterség itt nemigen jön be.

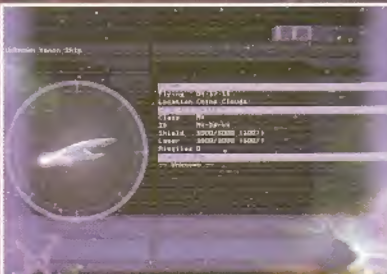
A hajók elleni támadási technika egyébként a II. világháborús vadászpilótáinak kedvelt módszerét idézi: jó közel kell menni hozzá (100-150 m), aztán szép hosszú sorozatokkal csapolni a pajzsot. A nehézkes szállítóhajók (köztük a kalózok) rendszerint nem is nagyon tudnak kitérni, arra viszont nem árt vigyázni, hogy a gyenge pajzsunk miatt egyetlen ütközés is végzetes lehet. Nem árt tehát alkalmasint lelassítani a cél sebességére.

A hajók kapcsán van valami, aminek azért az Elite-esek igencsak örülni fognak, nevezetesen az, hogy mi is vásárolhatunk hajókat (már nem direkt használatra). Miután vettünk magunknak űrállomást, vadászgépeket vásárolhatunk a védelmére a Shipyardból. Egy kis Teladi Bat 10.000, egy közepes Hawk 54.000 egy nagy Falcon 270.000 creditbe kerül. Miután a megrendelt vadász bedokkolt, önállóan is védeni fogja az állomást, de a kommunikációs csatornán direkt felszállási parancsot is adhatunk neki, majd különféle parancsokkal kommandírozhatjuk őket ("Gyere utánam!", "Támadd a célpontomat!", "Fedezz!", stb.) Gazdagabb Teladi vállalkozóként már nagyobb vadászflotta élén járhatjuk az univerzumot, amelyek aztán lelkesen (és viszonylag okosan) védelmezik főnöküket – akár Teladiak ellenében is!



A bánya leszálló automatája zöld jelzést adott. Csak azt nem tudni, hogy nekem vagy annak a Vulture-nek

Ugyancsak vásárolhatunk az állomásokra Vulture szállítóhajókat is (kivétel a Solar Power Plant – oda nekünk kell szállítanunk), és velük ráadásul nem is kell foglalkoznunk. Mindössze annyi a dolgunk, hogy megadjuk, hogy milyen maximális áron vásárolhatnak, hátrahagyunk egy kalap pénzt – a Vulture pedig automatikusan útra kel, hogy bevásároljon, ha valamilyen nyersanyag fogytán lenne! Ráadásul még elég okosan is dolgozik, csak egy példa: ha van egy bányánk, ami energiacellák felhasználásával mondjuk szilikont bányászik egy közeli aszteroidáról, és van egy Solar Power Plantunk is, ami energiacellákat gyárt, akkor a Vulture először a saját állomásra megy áruért (nem költi a pénzt), azaz akár egy feldolgozási láncot is kialakíthatunk! (Ez NAGYON okos lenne, az ELÉG jelző az arra vonatkozik, hogy már megálmodja előre, hogy mennyit akar hozni: ha teszem azt az a szám 1.147 és a [illegible] csak 270 cella van, akkor egy másik helyre megy vásárolni. A marhája...) Mellesleg a bolygókon termelt cuccokra megadhatunk egy eladási árat (amit célszerű minimálisra venni, hadd vigyék az erre járó kereskedők!), és néhány Vulture szolgálatba állításával gyakorlatilag teljesen automatizálhatjuk a termelést. Mehetünk a dolgunkra, néha pedig beugrunk, hogy bezsebeljük a felhalmozott pénzt.



Ez a Xenon vadásztípus roppant bunkó kamikaze-módszere miatt az egyik legkevésbé szimpatikus UFO ebben a játékban

ELIT UTÁNZAT

Közben rájöttem, hogy szokásos szószátyor előadásom miatt nem lesz hely a térképnek (hála!, a Cinkelt Lapokban azért szorítunk neki, a kezdeti lépésekhez szolgáló rövid útmutatással egyetemben), szóval akár rá is térhetnénk az értékelésre. Az Elite-et Spectrumon kétszer játszottam végig, C-64-en egyszer és amikor megjött a CGA-s PC-verzió (emlékszik még valaki erre a hi-tech grafikai technológiára?!), kénytelen voltam teljes lelkesedéssel ismét nekiállni. Ennyi talán elég is a témáról alkotott véleményemről. Az Elite-hez képest nem igazán tetszett, hogy messze nem olyan jó bolt az alacsony (és ráadásul fix) díjak miatt a fejvadászat, továbbá a kalózkodás sem hoz akkora hasznot, mint a nagy elődben – marad a becsületes kereskedő életmód, mint a sikerhez vezető legbiztosabb út. Viszont elképesztően jó ötlet volt a magunknak vásárolható űrállomások és hajók, nemkülönben azok automatizálható működtetése. A grafikai megvalósítás annak az iskolapéldája, hogy egészen egyszerű megoldásokkal hogyan lehet egészen nagyszerű összhatást elérni. A szektorok "háttere" pl. normál nézetben mindössze négy textúrából áll, de azok aztán teljesen feldobják a tájképet. Az engine képességeiről annyit, hogy tökéletesen megfelelt a remek intro és a játék közben kapott videók legyártására is, arról már nem is beszélve, hogy minden eltérő típusú űrállomáson másfajta, külső nézőpontból felvett jelenetben láthatjuk, amint hajónk leparkol a forgalmas kikötőben. A "kamera-feelinget" erősíti az is, hogy a külső nézőpontokhoz hasonlóan a videók itt is interlace-esek. Ezek még külön feldobják a látványt, ami azért egyébként sem piskóta: merem állítani, hogy az űrállomások látványa, a hajókon elért találatokat kísérő robbanások (ami mellesleg szintén egy szimpla textúrával van megoldva) és úgy általában az egész látvány nyugodtan versenyre kelhet az egyébként etalonnak számító Freespace-szel. Lévén az űrállomásoknak van árnyas és megvilágított oldala, logikusnak tűnik, hogy a szektorokban van egy-két fiktív fényforrás ("nap") is. Ez a megoldás mellesleg módot adott arra is, hogy a szerzők bőkezűen szórják a lens flare effektusokat. Bár igazából nem biztos, hogy ez annyira szerencsés volt: a "buborékok" mögött a tájékozatlan szem rendszerint állomásokat sejt, arról meg nem is beszélve, hogy meglehetősen nehéz egy bolygót az árnyas oldaláról kiszúrni, amennyiben az semleges "űrháttér" előtt helyezkedik el. Ezt az egy apró kellemetlenséget leszámítva az egész designnak csak tapsolni lehet. Ugyanez vonatkozik a hangokra is: a fedélzeti számítógép infoit közlő bájosan szkeptikus női hang, a kommunikációs csatorna recsegése, és az egyes fajokra jellemző dumák és kiejtés önmagukban is nagyon el vannak találva, a stílusban meglehetősen eklektikus aláfestő zenék hallatán pedig néha kezdtem érteni, hogy miért is hívják ezt a játékstílust "space operának". Szóval az egész játékkal tökéletesen meg vagyok elégedve, és annak roppant módon örülök, hogy nincs külön többszáz aktív játékost lekezelő Internetes változata. Ez ugyanis azzal fenyegetne, hogy elfalaztatom a bejárati ajtót, és további életemet kizárólag az X – Beyond the Frontierben való kalandozásnak szentelem.

CoWboy

X-Beyond Frontier

FEJLESZTŐ: Egosoft
KIADÓ: THQ
WEBSITE: www.beyondthefrontier.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233MMX, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Ez egy roppant veszélyes kábítószer, ami súlyos és hosszú függőséget okozhat

végítélet

94%


GIANTS
CITIZEN KABUTO


Rigida


NO FEAR®
DOWNHILL
MOUNTAIN BIKING™
Codemasters®
576 KByte
POSZTER

576 KByte POSZTER

Interplay

AZ ÁRPARÁDÉ FOLYTATÓDIK...

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 120W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 99.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 108.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 159.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 168.900 Ft

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 13GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- Ajándék DVD film

Celeron 500MHz Nettó ár: 259.900 Ft

Pentium III 550MHz Nettó ár: 319.900 Ft

Pentium III 600MHz Nettó ár: 349.900 Ft



Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DVD lejátszó program. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 13GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát.
A rendszer alapját az ABIT legújabb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!





Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Mint az köztudomású, vannak olyan játékok, amelyek demoralizálják a fiatalságot. Amikor '97 végén megjelent a Grand Theft Auto, egy csapásra felháborodott kritikák céltpontjává vált. "Micsoda dolog az, hogy egy játékban autókat kell lopni? Sőt mi több: rablásokban és bérgyilkosságokban kell részt venni!" – kukorékoltak a felháborodott egyedek. Bizony súlyos vádak ezek. Olyannyira, hogy a játékot fejlesztő DMA ezt nem is hagyhatta szó nélkül – muszáj volt a játéknak egy második részt készíteni.

Persze aki azt hiszi, hogy ezek után GTA2-ben a szabályos előzéseket, és a KRESZ pontos betartását díjazzák, az nyilván bolond. Mi sem volt nagyobb reklám a játék számára, minthogy a médiákban a játékok fekete bárányaként szerepelt a Carmagedonnal együtt – most már csak ezért sem csaphatták be a folytatásra kiéhezett közönséget.

Hogy mit várhatunk a játéktól, arra remekül felkészít minket az indításkor bejelentkező intro. Nem rajongok különösebben a "B" kategóriájú színészekkel felvett videókért, de ezúttal ez egy elég jól sikerült darab. Nagyvárosaink mindennapjairól villannak fel képsorok: autós üldözések, bandaháborúk, és még ami kell. Valaki várakozik egy furgonban, mire egy fószer hirtelen feltépi az ajtót, se szó, se beszéd lefejeli az illetőt, s kiráncigálja a volán mögül. A következő képen már a tolvajjal együtt zötykölődik néhány nehézfiú is – az már ránézésre megállapítható, hogy nem babazsúrra igyekeznek. Majd végül a tolvaj úr eseménydús napja végén jön a jól megérdemelt jutalom: a tarkólövés...


Milyen népszerű vagyok mostanában: egyszerre négy rendőr lohol utánam


A közlekedési morál megsértőit ebben a batárban igen megdorgálhatjuk. A közlekedési morált pedig már eleve megsérti, aki közlekedni mer...

NYÜZSGŐ NAGYVÁROS

A Grand Theft Auto nem véletlenül lett olyan sokak kedvence: életszerűen kidolgozott városok, életszerű "munkákkal" adták a játék sava-borsát. Ami a folytatást illeti, természetesen meg is őrizték az elöd eme pozitív vonásait. Egy képzeletbeli amerikai nagyváros három nagyobb kerületében "dolgozhatunk". A terepet továbbra is felülnézetből látjuk, hiszen – amint a készítők is hangoztatják – az autós üldözéseknél ebből a perspektívából követhető a leginkább a zsaruk mozgása, meg amúgy is: az egész játékot az amerikai ámokfutókról közvetített élő helikopteres beszámolók ihlették. A cselekmény maradt a régi kerékvágásban: egy vagányt alakítunk, akivel mindenféle illegális ügyletekben kavarhatunk, s mellesleg – mintegy szakmai ártalomként – egy halom autót lovasíthatunk meg. (Több, mint 120 típus bukkan fel a játék során.) Nyilvános telefonokon kapjuk a megbízásainkat, melyeken belül mindenféle kábítószerüzletekben, bankrablásokban meg egyéb törvénybe ütköző akciókban vehetünk részt. Így egyre több pénzhez juthatunk, a jó munkánk eredményeként pedig végül újabb kerületek kizsákmányolásába foghatunk.

Most pedig lássuk a változásokat! A terep kidolgozásán rengeteget javítottak. Pofásabbak a háztömbök, s több látványeffektus tarkítja az utcákat – például a közlekedési lámpák színes fénnyel világítják be az aszfaltot. A jóval kimunkáltabb grafika ellenére azonban mégsem a "poligonok halmozása" az, ami jóval nagyobb műveleti sebességet kíván a processzorunktól, hanem az utcákat benépesítő, nagyságrendileg mozgalmasabb élet. Ezúttal valóban "életről" van szó (na persze van azért halálról is), hiszen az utcákon sétáló emberkék kivétel nélkül mind mesterséges intelligenciával lettek ellátva – s azt hozzá kell tenni, hogy meglehetősen forgalmas a város. Mindenki siet valahová: egyesek leintenek egy taxit, mások felülnek a magasvasútra vagy a buszra, stb. (A tömegközlekedési eszközöket egyébként hősünk is igénybe veheti.) Mint a való életben: hangyák módjára nyüzsögnek a járókelők, ha azonban balhé van, egy szempillantás alatt kiürülnek az utcák.



Személyvonat indul az első vágányról. Velem együtt. (Tényleg, tulajdonképpen a vonat az egyetlen jármű a játékban, amit nem loptam el)



A járdán történő előzés néha parasztáldozatokkal jár

A SZERVEZETT BŰNÖZÉS

Márpedig balhék vannak szép számmal, ugyanis a készítők gondoskodtak róla, hogy még a közreműködésünk nélkül is legyenek események. Gyakran láthatunk "kollégákat" munka közben, amint kipenderítenek egy autóst a kocsijából, avagy olyan gengszterekből sincs hiány, akik csak úgy passzióból lövöldöznek a járókelőkre. Gyökeres változást jelent a játékmenetben, hogy a városok fel vannak osztva a helyi bandák között. Ez a munkalehetőségeinket nagyban befolyásolja: ha például a legelején a Yakuzáktól akarunk egy melót, akkor előbb a kedvükben kell járnunk, amihez kicsit meg kell ritkítani a Zaibatsu banda sorait. Ezzel persze magunkra haragítjuk a Zaibatsukat, aminek az az eredménye, hogy a kerületükben minden egyes fegyveresük azonnal tüzet nyit ránk. Mint-hogy azonban mindegyik banda rühelli valamelyik másikat, szerencsére a megbántott fél szimpátiáját hasonló "gesztusokkal" könnyen visszanyerhetjük. A "tetszési indexeink" a képernyő bal felső sarkában vannak nyilvántartva. Hogy melyik banda melyik fülkénél próbál hívni minket, azt a hősünk körül látható színes nyilak jelzik. Miután megkaptunk egy megbízást, lila nyilak mutatják, merre található az aktuális célpont vagy találkozóhely. Itt kell megjegyeznem: a találkozóhelyeknél néha a dudával kell jeleznünk a megérkezésünek.



A ZSARUK

Számomra legnagyobb örömet okozó pozitívuma a rendőrök intelligenciája volt. Amikor az első résszel játszottam nagyon idegesített és igen nagy hülyeségnek találtam, hogy a rendőröket csak úgy lehetett átejteni, ha átfestettük a járgányt. Hiába menekültem egy kies zugba, s onnan hiába emeltem el egy teljesen "tiszta" kocsit, a fakabátok csak nem tágítottak. Most azonban minden úgy zajlik, ahogy az elvárható: csupán el kell tűnni a szemük elől, s

egy új kocsival máris ártatlan "báránykává" változunk. A festés trükköt mondjuk most is bevethetjük, de csak akkor érdemes pénzt pazarolni rá, ha már túlságosan sokan vannak a nyomunkban, és nincs idő trükközni. A rendőrök ébersége is figyelemre méltó. Míg az előző részben jóformán csak épphogy a rendőrkocsit nem lehetett észrevétlenül lopni, most már azért is üldözőbe vesznek minket, ha csak nekikoccanunk egy kincstári autónak. Nagyon jópofa, amikor bekeményítenek a zsaruk: négyes körözési fokozatnál (amikor már kordonokat vonnak), furgonnal érkezik az erősítés. Golyóálló mellényes SWAT kommandósok rontanak ránk, ha pedig netán ők sem bírnak velünk, jönnek az FBI ügynökök.

A rendőrök éberségével mondjuk némiképpen el-

2

autók?

lentétben áll, hogy amúgy elég kesztyűs kézzel bánnak velünk: csak akkor lőnek ránk, ha már az első helyen szerepelünk a legkeresettebb bűnözők listáján, s ha végül elkapnak minket, a rendőri korrupció következtében mindig hamarosan az utcára kerülünk vissza. (Inkább csak az életvesztéstől kell tartani.) A körözésünk minősítését ezúttal is apró rendőrfejek szimbolizálják a képernyő tetején. Ha rendőrgyilkosságon érnek minket, ezek nyomban megsokasodnak. Külön szórakozást jelenthet, ha kizárólag csakis egyenruhásokat gyilkolunk: a pontos célzást ugyanis az ún. "Accuracy" bónusszal jutalmazza a gép – a szoftvercenzorok ennek hallatán nyilván hideglelést kapnak.

GYALOGTÚRA

A játékban ezúttal nem kizárólag az autózáson van a hangsúly, amit már az is jelez, hogy gyalog ugrani is tudunk. Képzeljük el, amint például sikátorokon keresztül rohanunk a rendőrök elől, felkaptatunk egy háztetőre, majd a tetőről leugorva nyerünk egérutat. Gyalog legalább olyan szórakoztató a játék, ugyanis rengeteg kézifegyvert találhatunk – géppisztolyt, hangtompítós fegyvert, rakétavetőt, lángszórót, stb. A gyaloglás azért is lényeges, mert a tömegben elvegyülve (a háztömbök közti utakon átvágva) könnyedén le tudjuk rázni a zsarukat.


A lopott buszon érvényes menetjegy vagy bérlet váltása tilos

Újabb érv a "lábbusz" használata mellett, hogy a szűk sikátorokban különféle bónusztárgyak bújhatnak meg. Van például láthatatlanság, gyorsabb töltés, nagyobb tűzerő, na és persze a régi ismerős: a Kill Frenzy. Ha netán valaki kihagyta volna az első részt: ez a bónusz annyit tesz, hogy adott időn belül meghatározott számú járókelőt kell leműszárolnunk. Eme "dicső hőstetthez" különböző eszközöket kaphatunk: mondjuk géppisztolyt, Molotov-koktélt vagy netán lángszórót. De olyan is előfordul, hogy Kill Frenzy bónuszt rejt egy parkoló tűzoltó kocsi vagy egy elhagyatott tank – ilyenkor értelemszerűen gázolással kell célt érni. Páncélos ugyan már a korábbi részben is volt, azonban most sokkal mulatságosabb, hogy a roncsokon is át lehet hajtani vele.


Ez egy nagyon vidám bónuszmenet: ha jól látom, 38 másodperc alatt még 13 gyalogost kell a tűzoltóval elgázolnom. Ez mondjuk igen szerencsétlen szám. Mármint a gyalogosokra nézve

MINÉL BETEGESEBB, ANNÁL JOBB

A pénz szerzését jelentősen megkönnyítették a játék alkotói – e tekintetben őszintén szólva az elődben volt mit kifogásolni. Ha elfogytak a megbízások (mert mondjuk elfuseráltuk őket), nagyon lassan gyűlt össze a továbblépéshez szükséges összeg – csakis a lopott kocsik eladására támaszkodhattunk. A GTA2-ben azonban ezt a csorbát is kiköszörülték. A hagyományos "üzleteken" túl a program mindennemű eszelős bűntettet pénzzel jutalmaz – legyen az gyalogosok halomra gázolása, vagy kocsik robbantgatása. (Pfuj, micsoda erkölcsi fertő!) Pénzre nagy szükségünk van, mert több helyen is kénytelenek vagyunk költekezni, és mindenhol borsosak az árak. Az autófényező műhelyek (Max Paynt) szomszédságában találhatunk még fegyverüzleteket (Smith&Hestons), ahol magára az alvázra szereltethetünk géppuskát, terrorista shopokat (Red Army Surplus), ahol a kocsiba szereltethetünk bombát, és végül olaj-boltokat (Hell Oil), melyekben afféle James Bondos olajfolt generáló szerkezetet vásárolhatunk. Végül, de cseppet sem utolsó sorban: a bűnbocsánatért is fizetni kell. Mert ha ne adj' isten vétünk is a tízparancsolat egyes passzusai ellen, hát 50.000$ leszurkolása fejében meggyónhatunk egy papnak. Mielőtt valaki azt hinné, hogy ez csak egy rossz tréfa, elárulom, hogy a templom meglátogatása egyenlő az állásmentéssel.


Egy igen korrekt szerelőműhely közreműködése után már fedélzeti géppuskával is oszthatjuk a járókelők (egyre kevésbé) népes táborát


A lopott járgányok végül természetesen a kikötőben kötnek ki

HÁT ANNYIRA SZÖRNYŰ EZ?

Mit is mondhatnék befejezésként? Nagy marhaság ez itten kérem, de remek szórakozás. Távol álljon tőlem, hogy bárkinek is meg akarnám mételyezni a lelkét, de ezt a játékot szerintem mindenkinek ki kell próbálnia. A rengeteg apró részletet képtelenség leírni, amitől az egész olyan igazi nagyvárosi ganxta hangulatban zajlik. Különböző zenék szólnak például az autórádiók csatornáin, amiket még ostoba reklámok is kísérnek – mindegyik gangnek külön rádióállomása van. A legpoénosabb pedig az, hogy még egy küldetés is kapcsolódik ehhez: egy ízben a megbízónknak nem tetszik az egyik adó műsora, mire a levegőbe repítteti velünk az átjátszóállomást. Szóval van ötlet az anyagban. Az olyan élethű adalékokról még nem is szóltam, mint hogy egyes autóknak megszólal a riasztója, vagy hogy sétálgatva az utcán egyszer csak arra ébredhetünk rá, hogy kizsebeltek minket. Igaz, a mindennapi élet kicsit túldramatizált (mondhatni morbid) formában elevenedik meg a játékban, de hát a fekete humor nem a játékfejlesztők találmánya, és nem is annyira borzasztó, mint amennyire egyesek állítják.

V.Z.

GTA 2

FEJLESZTŐ: DMA

KIADÓ: Take 2

WEBSITE: www.gta2.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Enyhén morbid, ám igen mókás kirándulás a nagyvárosi élet sűrűjébe

végítélet

90%

GENGSZTEREK SOFŐRJE



DRIVER

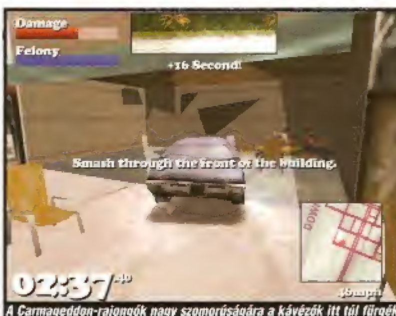
Képzeljük magunk elé a következő párbeszédet:
- Kéne egy sofőr!
- Nem gond.
- Na és megbízható az illető?
- Hát persze. Kezeskedem érte.

Azt hiszem, elég ez a pár mondat, s mindenkinek ugyanaz a kép "ugrik be": megrögzött bűnözők a nagy fogáshoz készülődnek. Mi tagadás: elég sztereotip helyzet, a '70-es, '80-as években készült – immár klasszikusnak számító – amerikai krimik tucatjaiban hallható hasonló duma. Krimikben, amelyekben bankrablók és a maffiózók a főszereplők, s amelyekben kivétel nélkül megtalálható egy bizonyos kulcsfontosságú jelenet: az autós üldözés. Nos, hogy a lényegre térjek: az ilyen krimik kedvelői valószínűleg már régóta vártak egy olyan játékra, mint a Driver. A GT legújabb játékában ugyanis azt a bizonyos "megbízható sofőrt" kell alakítanunk.

Jómagam nagy rajongója voltam az Interstate '76-nak, úgyhogy számomra különleges öröm, hogy végre egy újabb játékban elevenedett meg a '70-es évek életstílusa – amúgy ezzel nyilván nem vagyok egyedül. Főként a korabeli autókat csípem nagyon. Modern, áramvonalas, csillogó-villogó gépcsodák helyett, hamisítatlan amerikai cirkálók népesítik be az utakat – ilyen játék kell nekem! Az volt aztán a formatervezés! Ráadásul nem csak az autók formája nagyon baba, hanem az is, ahogy bennük rejlő lóerők tombolnak. A Driverben halálpontosan vannak modellezve az autókat érő fizikai hatások: a terjedelmes kasztni jócskán beleng, a gyors kanyaroknál az autó fara könnyen kifordul (mely így ellenkormányzást igényel), és még sorolhatnám tovább. Már csak az öncélú kocsikázás is nagyon király – de persze ez még korántsem minden.

AZ ALAPVETŐ KÖVETELMÉNY

Egy "megbízható sofőrnek" (azon kívül, hogy jól vezet) ugyebár ismernie kell a várost, és pontosnak kell lennie! Először vegyük ezeket sorjában. Aki esetleg járt már Miamiban, San Franciscoban, Los Angelesben, vagy New Yorkban, mindenképpen előnyben van, ugyanis a játékban ezeket a nagyvárosokat reprodukálták. Én mondjuk még egyszer sem keltem át az óceánon, úgyhogy a városok élethűségéről nem tudok nyilatkozni, mindenesetre grafikailag igencsak versenyképes a játék a másik nagyvárosi őrülettel, a Midtown Madnessel. Itt sem csupán "sablonházak" követik egymást, hanem az utcák nagyon is jellegzetesek. Például New York felhőkarcolóit, vagy L.A. neonfényektől áradó utcáit mindenki felismeri, hiszen ezerszer látta már filmeken. A városok kidolgozásához plusz még hozzátartoznak a postaládák, a közlekedési táblák, és megannyi apró tereptárgy, ami az utcán fellelhető – nem szólva az időjárásról, ami persze az útviszonyokra is kihatással van.



A Carmageddon-rajongók nagy szomorúságára a kávézók itt túl fürgék

A városokkal újonnan ismerkedőknek találták ki a "kocsikázás" menüpontot: ezzel mindenütt szétnézhetünk. Persze nem követelmény az utcanevek megtanulása, hiszen a küldetéseknél a radaron mindig látható, merre van az aktuális célpont, továbbá – hogy ne menjünk be esetleges zsákutcákba – a pause menüből bármikor lehívható a teljes várostérkép is.

Az utcák persze akkor igazán életszerűek, ha forgalmasak is. Hát kérem: a Driver e tekintetben páratlan. Nem csak hogy rengeteg kocsi és járókelő megy a saját dolgára (ilyen már volt a Midtown Madnessben is), de ezek még be is tartják a közlekedési szabályokat – az autók még indexelnek is. A szabályokat amúgy nekünk sem árt betartanunk. Ha átlépjük a megengedett sebességhatárt, vagy átmegyünk a piroson, máris számíthatunk rá, hogy üldözőbe vesz minket egy rendőr. Ha azonban jófiúk vagyunk, a járőrkocsik még azt sem veszik zokon, ha megelőzzük őket. Szabálytalankodni ugyan lehet, csak arra kell vigyázni, nehogy a közelben furikázzon egy közeg. A muszáj persze nagy úr – nem mindig van időnk óvatos autósnak lennünk. Mert hát a "megbízható sofőr" második nagy erénye a pontosság. A bankrablók ugyebár igencsak rossznéven vennék, ha egy piros lámpa miatt véletlenül nem várná őket senki a pénzintézet előtt...



Fő a lélekjelenlét! Tele a kocsi gengszterekkel, ömlik a füst a motorházból – de ha a KRESZ-t betartjuk, a zsaruk ügyet sem vetnek ránk

A TÖRVÉNYTŐL SÚJTVA

A törvény tehát – előbb vagy utóbb, de – megpróbál lesújtani hősünkre, s innentől kezd felforrósodni a hangulat. Először csak egyetlen piros-kék villogó akaszkodik ránk, de amint a menekülés hevében felszaladunk a járdára vagy nekicsapódunk egy-egy civil járműnek, úgy azonnal jön az erősítés. Egyre több kihágással halmozva a bűneinket egyre vadabbul jönnek utánunk üldözőink, s idővel útlezárásokat is eszközölnek. Addig nem hagynak nyugodni minket, míg teljesen össze nem törik a járgányunkat (vagy a sajátjukat), ami pedig – lévén, hogy ebből a szempontból is elég élethű a játék – nem tart sokáig. Elképesztően agresszívak a zsaruk. Pofátlanul lökdösődnek hátulról, avagy szemrebbenés nélkül szemtől-szembe hajtanak velünk – és nem rántják félre a kormányt. Hajtanak "ezerrel", mit sem érdekli őket a közlekedés többi résztvevője. Merem állítani: a rend őrei több kárt tesznek, mint jómagunk. Néha annyi verdát összetörnek, hogy az már Hazárd Megye Lordjain is túltesz. Áthajtunk mondjuk egy forgalmas kereszteződésen, mire a visszapillantó tükörben már csak néhány felborult kocsi csúszik utánunk.



Ez egy igen mókás küldetés: nemcsak a rendőrök zargatnak, hanem egy konkurens banda is rámmászott. Mint látható, kevés sikerrel



Gondolom a képből nyilvánvaló mindenkinek, hogy az utóbbi időben sikerült meglovasítanom egy rendőrautót is

A BEÉPÜLÉS

Az egészben pedig az a vicc, hogy zsaru zsarut üldöz. Tanner, a főhős ugyanis csak látszólag olyan megbízható fickó: valójában egy new yorki zsaru. Mivel különleges szervezkedés hírlik az alvilág berkein belül, főnökétől azt a megbízást kapja, hogy utazzon Miamiba, és ott próbáljon meg kapcsolatba lépni egy bizonyos Rufus nevű alakkal.

Miamiban azzal kezdjük a munkát, hogy valahogy a "jó hírünket" kell megalapoznunk. Bevezetésként apró-cseprő sofőri melót kell elvégeznünk...

A választható játékmódok közül az "Undercover" kiválasztásával indíthatjuk a karrierünket. (A főmenüt egyébként elég nehéz észrevenni, ugyanis az opciós panel a játék logojának tűnik.) Mielőtt azonban elindulnánk szerencsét próbálni, néhány változtatást nem árt kieszközölni az irányításon. Nagyon úgy tűnik, hogy (két)balkezeseknek konfigurálták a billentyűzetet – az alapkiosztással teljesen játszhatatlan az egész.

A karrierünk kezdetén legelőször is demonstrálnunk kell a tudásunkat, azaz vizsgáznunk egy parkolóházban. Ironikus módon ez az első feladat az egyik legnehezebb: rövid idő alatt be kell mutatnunk a gép által elvárt a manővereket, amiket már megcsináltunk, azokat áthúzza a gép. A kilövést (a kerekek kipörgetéséhez külön van egy billentyű), a kéziféket, a szlalomot, a 180 és a 360 fokos megpördülést, a hátramenetből 180 fokot, a gyorsulást és végül a féket kell tesztelnünk, továbbá egy kört os kell mennünk. A felsoroltak közül csupán a szlalomhoz fűznék magyarázatot: az oszlopok között oda és vissza (!) is kell szlalomozni, mint ahogy azt a gyakorlásnál meg is nézhetjük.

A bemutató után meghitt otthonunkba kerülünk, ahová telefonon fognak befutni a megbízások. A szobánk voltaképpen egy almenü: az üzenetrögzítőnkkel fogjuk a küldetéseket indítani, a tévénél pedig állást menthetünk. Az egyes városokban összesen három-négy megbízást kapunk. Néha egyszerre többen is hívják hősünket: olyankor szelektálni vagyunk kénytelenek. Igaz, a hívások közül megesik, hogy csak új autót ajánlanak fel, néhányszor pedig csak téves a kapcsolás: a pizza rendelésnek nyilván nem tudunk eleget tenni, a kínai hablatyolást pedig felesleges is végighallgatni.

A MELÓ

A küldetések sokfélék lehetnek. Többnyire persze személyeket, vagy eszközöket kell elszállítani valahova időre, de vannak speciális feladatok is. Az egyik legpoénosabb például, amikor ál-taxisofőrt alakítunk, és a kiszemelt utast halálra kell rémítenünk. A "főnökök" is speciális bánásmódot igényelnek: az ő kocsijukat általában üldözni, és leszorítani kell.

A legtöbb küldetésnél az persze gondot jelent, ha követnek minket. A zsarukat nem kis fáradság lerázni: mint már említettem, nagyon ránk ragadnak, és csak akkor tágítanak, ha már jó ideje kikerültünk a látómezejükből. Hogy meddig látnak minket, azt pontosan követhetjük a radaron. Ameddig pirosan villog a radar, addig folyamatosan CB-zgetnek a zsaruk, s tájékoztatják egymást a haladási irányunkról.

Hamar rájöhetünk, hogy a játékban nem a "mindent bele" stílus a nyerő. Ha nem szorít minket az idő, nem érdemes szabálytalankodni. Ha ugyanis a kék "bűnkijelző" már mutat egy értéket, az onnantól már csak feljebb mehet. Márpedig ameddig nincs semmi a rovásunkon, addig a rendőrök kevésbé figyelmesek!

A küldetések sokszor "folytatásos" szisztéma alapján zajlanak (pl. miután felvettünk valakit, utána tovább kell vinni), ezért egyáltalán nem mindegy, hogy az adott szakaszt milyen kijelzőkkel végezzük. Ha összetörjük az autót, a program van annyira "kegyes", hogy csak a legutóbbi eseményeket kell újrajátszani, de annyira már nem kedves, hogy a sérüléseinket vagy a körözési szintünket lenullázná! Ez ugyan teljesen logikus, de mégsem árt, ha előre szólok. Például ha már az elején tropára törjük az autót, inkább érdemes egy újrakezdést nyomni, mintsem később a következő pályarészt egy totálkáros kocsival indítsuk.



Leendő utasunk jelenleg tujázik, de a következő megállóban már beszökken az anyósülésre

EGYÉB MÓDOZATOK

A "kaland" üzemmódon kívül gyakorolhatunk egy külön tréning móddal is (a parkolóházban és egy sivatagi szlalom-pályán), és küldetéseket is kérhetünk a főmenüből közvetlenül. A Driving Games opcióval a már említett üldözős, illetve zsarulerázós típusú feladatokon kívül van verseny ellenőrzési pontokon keresztül, nyomkövetős verseny (fix idő alatt mennyi bóját tudunk feldönteni), túlélés mód feldühödött zsarukkal, teljesen hagyományos autóverseny egy sivatagi versenypályán, és végül tombolás, ahol minél több kár okozása a cél. Ez utóbbi az egyetlen mód, ahol még a fizika törvényein is változtattak: a civil autókat holmi lufiként elsodorjuk. A Driving Games-nél szabadon választhatjuk meg a helyszínt – igaz, L.A., és New York csak akkor választható, ha már "melóztunk" ott.

A játék minden menet után felkínálja a lehetőséget a visszajátszásra: ez persze el is várható. Ami azonban új és meglepő: a visszajátszást tetszőlegesen megvághatjuk. Kiválaszthatjuk, hol, milyen kameraállást akarunk: fixet avagy kocsit követőt, ha ez utóbbit, akkor az üldözőt vagy az üldözöttet kövesse, stb. Ahogy az opció elnevezése is sugallja: mintegy filmrendezőnek képzelhetjük magunkat.

MINDEN JÓ HA A VÉGE ROSSZ IS



A rendőrkordon nem jelent különösebb akadályt, pláne nem Friscoban

Persze rendezés nélkül is nagyon filmszerű az egész. Elindulok, az első kanyarban rögtön lefárad egy dísztárcsa, aztán a kereszteződésnél váratlanul megindul a keresztforgalom, mire a fékbe taposok – az utasom beveri a fejét és hőzöng. Alighogy kibosszankodta magát, ismét idegeskedik: csak ezúttal azért, hogy mikor rázom már le a zsarukat. Szóval ez nem csupán egy zúzós versenyjáték. Ha a Midtown Madnesst keresztezzük az Interstate 76-tal, akkor kapjuk meg a Drivert.

Nagyon hangulatos játék, nagyon jó móka. Csak a vége ne lenne olyan nehéz! Nem tudom, ki volt az a kapitális barom, aki a küldetések legvégét tervezte, mindenesetre sikerült elérnie azt, amit amúgy kizártnak tartottam: elvenni a játéktól a kedvem. Anélkül, hogy lelőném a sztori végét, elmondanám, nagyjából mi a helyzet. Egy elnöki limuzinnal furikázunk New York Cityben, szakadó hóesésben; tehát egy lomha, nehézkesen forduló járgánnyal vagyunk és eléggé síkos az útfelület. Az egész városban hemzsegnek a zsaruk, akik ráadásul teljes riadókészültségben vannak. Ez ugyebár annyit tesz, hogy a látóterük szélesebb, s ha észrevesznek minket, azonnal a nyomunkban lesznek. A feladat ezek után pedig "mindössze" annyi, hogy valahogy átjussunk a városon... Meg lehet próbálni az egyenes utat, azaz végigszáguldani az 5. sugárúton, ám a kordonoknak és az eszelős zsaruknak köszönhetően jó, ha a táv feléig eljutunk. A másik megoldás: valahogy észrevétlennek maradni. Ez utóbbi azonban még nagyobb képtelenség. Annyi járőrkocsi van, hogy előbb vagy utóbb valamelyiknek belekerülünk a látósugarába. Plusz itt kell megjegyeznem a játék egy kis csalását: a zsaruk átlátnak a háztömbökön is! Némi ügyeskedéssel, és egy nagy kalap szerencsével persze nyilván át lehet jutni, de egyelőre én ott tartok, hogy úgy másfél órai próbálkozás után feladtam. Igaz, biztos vagyok benne, hogy még újra fogom próbálni...

V.Z.

Driver

FEJLESZTŐ: Reflections
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.gtgames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A játék, amire a klasszikus autós üldözések kornálósai oly régóta vártak

végítélet

93%

Tom Clancy`s Rainbow Six Rogue Sp

Terrorista anti vissz

2001-et írunk. A hidegháborúnak több, mint 10 éve vége, de a két nagyhatalom közti feszültség helyébe kisebb helyi összecsapások lépnek. Ezek mögött legtöbb esetben a terrorizmus áll, mely sosem volt még ilyen hatékony – a terrorista csoportok a média segítségével pillanatok alatt több millió ember figyelmét hívhatják fel tettükre, összeköttetéseik révén pedig a legmodernebb fegyverek birtokába jutnak. Nem véletlen, hogy megjelentek az anti-terrorista csoportok, melyek hírszerzése behálózza az egész világot, és titkos különítménye pár órán belül a világ bármely pontjára eljuthat. Ezekben a különítményekben kizárólag elit katonák vannak, a legmodernebb felszerelésekkel, fegyverekkel felszerelve. Ilyen csoport a Rainbox Six is.

A Rainbow Six név hallatán sokan felkaphatták a fejüket: jó egy éve találkozhattak már egy ilyen nevű játékkal, és teljesen igazuk van. Tom Clancy nevével fémjelzett akció-stratégiai játék tavaly jelent meg. Az FPS-rajongók meglepetésére ez a játék nem arról szól, hogy


A megfigyelő várakozó álláspontra helyezkedett


Szép volt, fiúk! Tapossátok még meg azt a terroristát, aztán gyertek!

ellövök néhány ezer lőszert, kötszercsomagokkal helyben gyógyítom magam és kiirtom azt a pár száz ellenfelet, aki velem szembe jön. A Rainbow Six sokkal életszagúbb, többek között játék közben nem jutunk lőszerhez, azonnal gyógyító kötszerhez, csak a nálunk lévő néhány tárra és figyelmünkre támaszkodhatunk. Általában egy lövés elegendő ahhoz, hogy csekélységünk vagy az ellenfél kimúljon. Tulajdonképp a tavaly megjelent játéktól nem tér el sokban a Rogue Spear – a játék felépítése a régi maradt, de új fegyverek, küldetések jelentek meg. Akiben kétes érzések támadnának az "új küldetések" hallatán – ismervén a kb. fél éve megjelent Eagle Watch kiegészítőt a Rainbow Sixhez, azokat megnyugtatom: a játékban 18 egyjátékos küldetés kapott helyet, egy csokor multiplayer pálya és ha ez még nem elég, ott van a Rogue Spear küldetés és térkép-editor, ahol kedvére tervezhet az ember. (Az Eagle Watch összesen 5 új pályát tartalmazott, ami kb. egy délutánig tartott – nem véletlenül orroltak meg a Red Stormra egy ilyen, ráadásul nem ingyenes kiegészítő miatt.) Félreértés azonban ne essék: a Rogue Spear önálló játék.

Szembetűnő változások

Sőt, a fülünkkel is tapasztalhatunk változást, mivel ezen a téren a Rogue Spear szorgosan követte a trendet: 3D-s, környezetfüggő hangok fogadnak a játékban. Előbbi nem egy haszontalan dolog, hisz sokszor a fülünkkel kell tájékozódnunk, s ebben nagy segítség, ha pontosan tudjuk, honnan jönnek a hangok. Ehhez mondjuk négy hangszóró és a megfelelő hangkártya kell, de ez azért manapság már nem megy ritkaság számba. Grafika terén a környezeti hatások fogtak meg leginkább: a koszovói városi pályán olyan élethűen esik az eső, hogy teljesen elolvadtam tőle (elsőre le is szedték az egész csapatot). Vannak még ilyen apróságok: hidegben látszik a lehelet, a havas pályán a hóesés, stb. A legszembetűnőbb változás azonban a katonák mozgása. Ez nem véletlen, hisz 400 új mozgásfázist "vettek fel" és illesztettek be a programba a készítők. Ez hihetetlen élethűséget kölcsönöz a játéknak, olykor akár azt hihetjük, felvételt látunk. Nem véletlen, hogy a játék introja is a saját grafikus motor felhasználásával készült – ráadásul ilyen jeleneteket élőben megrendezni nagy feladat lett volna. A játék grafikus motorja egyébiránt nem sokat változott, talán a sok részletes textúra nyújt szebb látványt a Rainbox Sixnél.

Ha egyjátékos módban játszunk, hadjáratot kell indítanunk. Ekkor kiválasztjuk, milyen szinten akarunk játszani (kezdő, veterán vagy elit). Utóbbit csak erős idegzetűeknek és nagy kommandósoknak ajánlom, mert itt pillanatok alatt leterítenek, és a túszok életének is hamar véget vetnek, ha észreveszik ténykedésünket. Ha kiválasztottuk szintünket, jöhet az eligazítás, ahol sok mindent hallhatunk, többet is annál, amit egy katonának tudnia kell. Elmondják a jelenlegi krízis okát, ismertetik a garázdálkodó terrorista banda történetét, ideológiáját, vélhető céljaikat. Ha más véleményére is kíváncsiak vagyunk, érdemes végighallgatni a katonai tanácsadókat, valamint aki el akar mélyedni a hadjárat hátterében, az böngéssze át a hírszerzés aktáit, ahol sok mindenre fény derülhet még.

Miután teletömték a fejünket, következhet az érdemi munka – a csapat összeállítása és felfegyverzése. Ha nem bízzuk a számítógépre, hogy összeválogassa a csapatunkat, akkor figyeljünk oda, hogy milyen feladatok várnak ránk, és ennek jegyében szedjük össze embereinket. Természetesen a behatolók alkotják általában a csapat magvát, de speciális feladatokhoz igénybe kell venni mesterlövészeket, felderítőket, robbantás-szakértőket vagy műszerészeket. Ezt kö-

veti a katonák felöltöztetése – a ruhatár jelentősen bővül a R6 óta, van pl. téli viselet, sivatagi, erdei, utcai, éjszakai – összesen 12 féle, mindegyikből könnyű-közepes és nehéz kivitel. Ezután következik az a rész, ahol a fegyverszakértők sokat fognak időzni, mert mintegy húsz féle fegyver közül lehet válogatni. Megtalálhatóak a HK MP5 különféle típusai, mesterlövész fegyverek, gépkarabélyok és természetesen pisztolyok is. A fegyverekről részletes leírást ad a program és a kézikönyv. Övünkön további két felszerelést is vihetünk magunkkal – pl. villanógránátot, mely néhány másodpercre elvakítja a terroristákat, és így pontatlanabbul tüzelnek. Vihetünk kézigránátot is magunkkal, ami igen hatásos, csak persze óvakodjunk, hogy mi is és a túszok is kellő távolságban legyenek a robbanás helyétől. Felderítésnél jól jön a távcső, mivel ilyenkor nem viszünk magunkkal távcsővel felszerelt fegyvert. Érdekes felszerelés a szívverés-érzékelő, mellyel észrevehetjük a közelünkbe tartózkodó, de egyelőre nem látható terroristákat. Igazán nagy szerephez többjátékos módban jut ez a szerkezet. Itt találunk még tűzszerészkészletet bombák hatástalanításához, betörőkészletet mechanikus és elektronikus zárakhoz, valamint egy "hacker" csomagot is, poloskák telepítéséhez vagy védelmi rendszerek lekapcsolásához.

Ezt követi az útvonalterv elkészítése, ahol akár órákat is eltölthet egy stratéga. A csapatot maximum négy alegységre lehet bontani, és ezeknek külön utat lehet tervezni. Tekintve, hogy a játék alatt egyszerre csak egy alegység bőrébe bújhatunk, itt hangolhatjuk össze a teljes csapat működését. Egy alegység útvonalán töréspontok vannak, és ehhez indítókódokat rendelhetünk. Ez azt jelenti, hogy az egység addig nem mozdul a töréspontról, amíg nem adjuk ki a kódot. Az egységeknek ezen túl további parancsok adhatóak (ezek is indítókódhoz rendelhetők), mint pl. támadás, beszivárgás, felderítés, villanógránát használat, repeszhasználat, behatolás, orvlövészet – ezek használatáról pontos leírás ad a (szerencsére magyar) kézikönyv. Aki nem kíván útvonal tervezgetésbe bonyolódni, azok használhatják a program által felkínált tervet is.


Aludj el szépen, kis Balázs!


Pillanatnyilag ez egy olyan túsz szabadítási akció, amelynek van civil túlélője


A mesterlövész most is sokak kedvenc figurája lesz

AZ IGAZI MÓKA: MULTIPLAYER

Ha valaki legyűrte a 18 küldetést, és valami újra, változatosra vágyik, az mindent megkap a multiplayeres részben. Játékosokra lelni a mplayer.com-on és a MSN Gaming Zone-on mindig lehet, ha nincs előre megbeszélt játék. (A multiplayer mód kizárólag TCP/IP kapcsolatnál használható.) Ha megvan a csapat, jöhet a játéktípus kiválasztása: két fő csoportba lehet osztani a hálójátékot, a kooperatív és egymás elleni módba. Ha egymás ellen játszunk, természetesen választható a Rogue Spear saját kis Deathmatch-je, a "Túlélés". Játszhat két csapat egymás ellen, kétféleképpen is: vagy egy helyről indul el a csapat, vagy eleve szétszórtan helyezkednek el a csapattagok a pályán. További remek szórakozást nyújt a terroristavadászat, ahol a két csapat azon versenyez, ki tud több terroristát leteríteni (szintén két fajtája van – bázisról indul a csapat, vagy szétszórtan). Az előbbinek kifinomultabb formája a tábornokvadászat, ahol az ellenséges csapat tábornokának leterítése a cél (és természetesen saját tábornokunk védelme). Akik szeretik próbára tenni idegeiket is, azok szeretni fogják a "save your base" módot: ilyenkor egy bombát kell hatástalanítani, melyet a bázisunkra drótoztak – izgalmas pillanatok, hisz egyszerre feladat az ellenfél távoltartása a saját bázisától és a mi bázisunk időben történő elérése. A túszkiszabadítás további izgalmakat tartogat, ilyenkor mindkét csapatnak van egy túsza, és az a cél, hogy mindkét túsz az egyik csapat bázisára kerüljön. Utolsó egymás elleni móka az ostrom, ekkor az ellenséges csapat védelmi vonala mögé kell kerülni (vagy csak az egyik csapatnak van bázisa, vagy mindkettőnek). Ha egymás ellen játszunk, feltűnik egy sor új felszerelés is a játékban, mindegyik a szívveréshez kapcsolódik. Van mobil és telepíthető szívverésjel zavaró, szívverés-jeladó, telepített szívverés érzékelő és némi C-4-es robbanóanyag is. Ezek kicsit bezavarnak, ha valaki szívverés érzékelővel próbál az ellenségre találni (A C-4-es máskor is bezavar).


Hoppá! Valami azt súgja, hogy most egy UZI rossz oldalára kerültem

Kooperatív módban maximum nyolcan szállhatunk szembe a terroristákkal, ha nincs ki a csapatlétszám, kedvünk szerint számítógép-vezérelt katonákat is választhatunk. Ezek a küldetések az egyjátékos módból ismert pályákon játszódnak. Játék közben szöveges üzeneteket küldhetünk egymásnak, üzenetet előre beállíthatunk és letárolhatunk, hogy gyorsan tudjunk reagálni. Ezen kívül kézjelekkel üzenhetünk társainknak. Sajnos hangos üzeneteket mikrofonnal nem küldhetünk a játékban – pedig meglenne a hangulata.

Hmmm. Aki szerette a Rainbow Sixet, az szeretni fogja ezt is. Aki az eddigi FPS-ekhez szokott, annak fura lesz ez az aránylag lassú és kevés akciót tartalmazó játékmenet, de ha ráéreznek az ízére, izgalmas óráknak nézhetnek elébe. A multiplayer rész szerintem mindenkinek bejön, akinek az sem, az ne erőltesse a Rogue Speart. Szerintem sok rajongója lesz, márcsak azért is, mert a program hazai disztribútora magyar kézikönyvvel dobja piacra a játékot.

Gáspár

Rogue Spear

FEJLESZTŐ: Red Storm

KIADÓ: Take 2 Interactive

WEBSITE: www.redstorm.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233MMX, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■■■□

Játszhatóság ■■■■■■■□□□

Szavatosság ■■■■■■■■■□

Zenebona ■■■■■■■■■□

Summa summarum

Igen kellemesen sikerült átmenet a kommandós/taktikai játékok és az FPS-ek között

végítélet

87%

PANDORA'S BOX
HA MÁR UNOD A TETRIST

Gondolom nem sokan vannak, akiknek Alekszej Pajtyinov neve mondana valamit. Úgy hangzik, mintha valami előkelő pedigrével rendelkező orosz agár lenne, esetleg valami közepes minőségű vodkamárka. Pedig e jeles orosz matematikusnak köszönhető a világ legismertebb számítógépes játéka: a Tetris. Szemlátomást még vannak további ötletei, amelyekből most a Microsoft Pandora's Box néven szedett össze nekünk egy helyre kis csokorra valót. A címhez némi magyarázat szükségeltetik. A görög mitológiából nyilván ismert a Pandóra nevű baba esete, aki kapott egy szépséges szelencét, azzal a használati utasítással, hogy semmiképpen ne nyissa ki. A hülye tyúk persze kinyitotta, és a szelencéből kiszabadult gonosz szellemeknek köszönhető az emberiség minden gondja-baja, a BKV-ellenőrtől kezdve az adóívig és a matematika dolgozatig. A játék története szerint – mostanában ugyanis már a logikai játékoknak is van olyanjuk – itt is valami hasonló baleset történt: a szelencéből kiszabadult hét veszedelmes trükkmester, és szerteszéledt a világban. Az ő nyomaikat kell a világ különböző városaiba, majd visszazárnunk őket a szelencébe. A nagy nyomozás úgy zajlik, hogy elutazunk egy-egy városba, ahol tíz rejtvény vár bennünket. Minden rejtvény egy, az adott városra jellemző műtárgyhoz, festményhez vagy esetleg fotóhoz kapcsolódik: Kairóban nyilván óegyiptomi cuccokkal akadunk össze, New Yorkban Manhattan és a Szabadság-szobor integet egy jellegzetes tájképen és így tovább. A játékban összesen tíz különböző típusú puzzle található, amelyeket – a Tetrishez hasonlóan – szóban kicsit körülményes leírni, de ha látja valaki, majd egy teljes másodperc szükséges a lényegük megértéséhez. Én azért megpróbálom szóban:



A görög istennő utáni nyomozás Isztambulba vezetett

Find and Fill: Kapunk mintának pár képet, amiből ki van vágva néhány részlet. Ezek körvonalai a munkatáblán egymásra vannak helyezve, és a maszk kifestésével meg kell találnunk a részleteket.

Focus Point: Egy fotó szét van szabdalva egy rakásnyi téglalapra, majd az egyes részek össze vannak keverve és beletorzítva egy másik téglalapba. Két téglalap tartalmát cserélgetve szépen össze kell rakni a fotót.

Image Hole: A Find and Fillhez hasonlóan ki lett vágva néhány maszk egy képből, amelyek most a kép előtt repkednek, és annak tartalmát csak a maszkokon keresztül látjuk. A maszkra akkor kell rákattintani, amikor afelett a rész felett úszik, amelyről kivágták.

Interlock: Ilyen lehetett kapni a trafikban fröccsöntött műanyag játékként is, csak már nem emlékszem hogy hívták. Lényeg az, hogy forgatással és tükrözéssel hét részből össze kell állítanunk a megadott mintát.

Jesse's Strips: Egy fotóból csíkok vannak kihasogatva és öt tálcába szétszórva. A csíkok forgatásával össze kell rakni a fotót – külön idegesítő, hogy nemcsak négy külön tálcában vannak eldugva, hanem a darabok át is fedhetik a már meglévő részeket.

Overlap: No, ez már tényleg egy igazi puzzle, a szó szoros értelmében! Egy fotóból kiemeltek egy rakás részt, amelyek két vagy három négyzetnyi (I vagy L alakú) darabokra szabdaltak. A halomnyi alkatrészből össze kell állítanunk a fotót. Az segít, hogy a legtöbb puzzle egyik darabja azonos a kép egy már helyén lévő részével. Az már kevésbé, hogy a puzzle-okat rendszerint forgatni kell, és a fotók is elég ijesztőek. Az egyik afrikai témájú fotón például egy olyan 400 banán szárad. Azóta nem szeretem a banánt.



Kedvenc Focus Point-játékom tárgya a beteljesedés felé közeleg

Lens Bender: Itt is egy kép van szétszaggatva, és különféle méretű lencsék alá helyezve kell megtalálni, hogy hogyan lehet összeállítani őket és melyik a jó méret.

Outer Layer: Egy térbeli műtárgy felületéről leszaggattak néhány részt, amelyet 2D-ben látunk, és a megfelelő részeket (akár forgatás után) vissza kell feszíteni a helyükre.

Rotascope: Ez hasonló a Focus Pointhoz, pár csavarással. Egy fotóból kivágtak egy kör alakú részt, amelynek egyes részeit három koncentrikus körbe torzították, amelyből a külső kettő négy részre van osztva, és tárcsaszerűen forgatható. A középső kör üres, és a nyolc képrészt úgy kell tologatnunk és tekergetnünk, hogy a részek visszakerüljenek a helyükre.



A hal neve nem Wanda, hanem Humuhumunukunukuapua, és a hawaiiak nemzeti jelképe. Szerintem jobban jártak volna a ponttyal...

Slices: Itt restaurátorként fogunk dolgozni. Ismeretlen tettesek felszabdaltak egy műtárgyat, és az egyes részek forgatásával illetve fejre állításával két kiló szeletelt párizsiból össze kell állítanunk egy rudat.

A játék főmenüjéből természetesen választható edzés, bár amikor mind a tíz típust először kipróbáltam, kicsit csodálkoztam, hogy vajon komolyan gondolják-e ezt a dolgot. Kábé úgy éreztem magam, mintha egy kétéveseknek szóló IQ-tesztbe csöppentem volna: egymásra kell tenni három építőkockát, aminek a végén finom spenót a fődíj. Ha valaki hasonló gondolatokra jutna, az ne keseredjen el: a játékban ugyanis ennél egy "csöppet" nehezebb lesz a dolog. A Find and Fillben kivágott maszkokból idővel egyre több kerül egymásra, amitől a minták rendszerint úgy néznek ki, mint különféle főszerkesztők EKG-ja a leadás előtti éjszakán; a képeket egyre több darabra szabdalva kapjuk meg – idővel egy-egy feladat már-már horrorisztikus méreteket ölt; egyszóval egyre nehezedik a dolog.

A játék első "pályáján" egy Maui nevű arcot kergetünk Kairóban, New Yorkban, Madridban, Párizsban, s végül otthonában, a Hawaii-szigeteken. Minden helyen tíz puzzle vár bennünket, egy típusból viszont akár több is. Az egyik puzzle megoldása nyomán találunk valami "nyomot" Maui kapcsán, de a sikeres feladatokért bónuszok is járhatnak: minden tizedik puzzle megoldása után jár egy token (de találhatunk véletlenül is, vagy kaphatjuk ajándékba is egy adott pályán, ha azt időre teljesítjük), amelyet felhasználva egy adott puzzle-nál, az automatikusan megoldódik. Ez mondjuk nem rossz ötlet, lévén mindenkinek más stílus fog jobban menni (nekem például ez a Rotascope valahogy nem fekszik, viszont Focus Pointban nagy király vagyok). Szintén egyfajta bónusz a néha ajándékba kapott hint, ennek a zsetonját használva a játék csak egy részét oldja meg a feladatnak. Taktikus játékos azonban a későbbiekre tartalékolja a zsetonjait, lévén személyenként és pályánként egyre borzasztóbbak a feladatok. Miután az ötödik városban megtaláltuk Maui komát, visszakerül a szelencébe, de hogy ott is maradjon, meg kell oldanunk egy Challenge (ha úgy jobban tetszik: "főellenség") pályát is. Ez volt az a pillanat, amikor a kiskutyám vad hörgéssel rontott be a szobába, ugyanis minden további nélkül sikoltozni kezdtem. A pálya ugyanis egy olyan Overlap-játék volt, amiből hiányzott vagy 50-60 darab és az összerakandó kép témája az volt, hogy 50.000 csíkos hal úszkál egy köbméter vízben. Meg két piros.



A Pandora's Box puzzle-jai lényegüket tekintve nem nehezebbek, mint mondjuk a Tetris – az egy más kérdés, hogy miket hoztak ki belőle. A Tetris-példánál maradva: idővel olyan érzés, mintha kizárólag H alakú cuccok esnének lefelé, néha egy-egy nyolcassal. Mondjuk egy ilyen játékhoz nem kell Voodoo3 és P600, azonkívül multiplayer aspektusai is meglehetősen csekélyek (bár én el tudnék képzelni egy olyan variációt, hogy amíg valaki a helyére tesz egy puzzle-darabot, addig én kiveszek kettőt...) – viszont remek és hosszas móka, mert a CD-n levő 350 feladat csak lényegében hasonló, gyakorlatban teljesen más, ráadásul a rakásnyi aláfestő zene is remek. Szerintem nagyon korrekt kis játék, amellyel bárki kellemesen eltöltheti az unalmas számítástechnika órákat vagy a munkaidejét, ha már ráunt az Aknakeresőre vagy a pasziánszra.

CoVboy

Pandora's Box

FEJLESZTŐ: Microsoft
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ocsiny hárasó puzzle programka

végítélet

86%

INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

Fura dolog történt velem a minap. Még mielőtt sikerült volna leadnom a Microsoft nagyszerű kosárlabdajátékát az NBA Inside Drive 2000-t, máris az ölembe pottyant egy újabb Microsoft csoda, ezúttal egy foci személyében.

Ebben az esetben talán lehetne a csodát idézőjelben is érteni, mert az Inside Drive-hoz képest nem nagyon rúghat labdába az International Football 2000. A világhódító óriáscég 2000-es játéksorozatának legújabb tagjával nincs különösebb baj, de az biztos, hogy az egyébként



A megfelelő ellenfelet kiválasztva tán lehet reménykedni egy pontban

FIFA-KONKURENCIA

remek akciójátékairól ismert Rage Software nem díszítette úgy fel a játékot, mint holmi karácsonyfát. Az első kellemetlen tapasztalat szinte már szokásos lehet: sportjátékok állandó mumusával, licencekkel igencsak gondban lehettek, mert semmiféle csapat vagy játékos nem szerepel a nevén, sőt, tulajdonképpen még nevük sincs. A csapatokat kizárólag országnév szerint választhatjuk ki – úgy látszik, a nemzeti megnevezéseket mégsem lehet csak úgy kalap-kabát felvásárolni. Mindegy: senki se számítson arra, hogy kedvenc csapatával fog küzdeni a Real Madrid ellen és azt se várja, hogy Ronaldoval fog szaladgálni a füvön. Viszont nem kell elkeseredni ettől a negatív visszhangoktól terhes bevezetőtől, mert ettől eltekintve nem is olyan rossz ez a játék.

MAGYAROK A NÉZŐTÉREN

Miután végignéztük a szokásos renderelt kezdőfilmet, egy meglepően szépen megtervezett menübe kerülünk. Nincs túlcsicsázva, nincs túlbonyolítva, egyszerű és áttekinthető. Itt rögtön beállíthatjuk milyen videokártyával rendelkezünk és elkezdhetjük megtanulni a játék irányítását is a Training opció alatt. Ez nem lesz túl bonyolult, mert az egész, úgy ahogy van pofon egyszerű – csakúgy, mint az NBA-nál a szerzők a játszhatóságot vették főszempontként, ami ugyebár nem egy negatív vonás. Miután kiszórakoztuk magunkat a gyakorlópályán és kitapasztaltuk a teendőt a fontosabb szituációkban, elkezdhetünk komolyan játszani. Kattintsunk a New Friendly gombra és máris a csapat, akarom mondani az országos válaszások következnek. Itt kell eldöntenünk melyik ország zászlaja alatt kívánjuk megszenvedni a győzelmet. Ezután a paraméter képernyőre kerülünk, ahol a játékkal kapcsolatos fontosabb dolgokat állíthatjuk be. Van itt a játékidőtől kezdve, az időjáráson át a stadion kinézetéig minden. Ezután nincs más dolgunk, mint hátradőlni a széken, megmarkolni a sörösüvegünket és hosszas konferansszal kezdődik a játék. A riporterek bemutatják nekünk az egyébként álnéven szereplő "sztárjátékosokat", megtárgyalják az időjárás viszontagságait, kielemzik a gyep kémiai összetételét és talán egyszer végre elkezdődik a játék is.

Korner, szöglet van! Meg igen kellemesen festő stadionok is

Nos az irányítás felettébb ördöngös, mert a nyilakon kívül körülbelül három gombra lesz még szükségünk. Ez pedig nem más, mint a rúgás, a passzolás és a gyors futás. A többi gomb esetünkben gyakorlatilag fölösleges, nem muszáj a FIFA-hoz hasonlóan egy hatodik ujjat is növeszteni a bal kezünkre. Egyébként ha már a FIFA-nál tartunk: célszerű már az elején átállítani a billentyűkiosztást az abban megszokott módira, mert az alapbeállítás eléggé idétlenül van elmentve és nem igazán esik kézre (persze végül is embere válogatja, de ebben szerintem a FIFA nyugodtan lehet etalon). Az egyszerű, baráti mérkőzés mellett természetesen választhatjuk a bajnokság opciót is (itt a New Competition), amely ezúttal semmi mást nem takar, minthogy a gép sorban adja a legyőzendő ellenfeleket és ész nélkül haladunk előre a ranglétrán. Sajnos semmiféle összesítést nincs a csapatokról, főleg grafikonok nem, maximum a meccs utáni statisztika az, amely valamennyire tükrözi a teljesítményünket.

A stadion kidolgozása meglepően jó minőségű, sőt úgy is mondhatnám, hogy egy igazi tv közvetítés már fakónak és csúnyának is tűnik utána. A közönség kidolgozására különösen nagy hangsúlyt fektettek: minden ember egyedülálló objektum és országa zászlaját lobogtatva önfeledten végigtombolja a meccseket. Nekem az tetszett a legjobban amikor Brazília ellen játszottam a magyarokkal, és a stadion háromnegyedében magyar zászlókat lobogtattak a nézők. Kifejezetten élvezetes meccs volt az aznapi, ha jól emlékszem 2:0-ra vertem meg a Ronald de Aoékat (ez egy olyan fickó a fociban, mint mondjuk az Adiads a sportmárkák között). A játékosok grafikai kidolgozása kimondottan jól sikerült: a mozgás finoman animált és általánosságban igen kellemes látványt nyújt. Külön említést érdemel az időjárás, amelynek szeszélyei nagyon fel tudják dobni a mérkőzés hangulatát.

Csak azt sajnálom, hogy a hópihék nem maradnak meg és nem lesz havas a pálya. A grafikai élmény mellé – ha a zene nem is nyerte el különösebben a tetszésemet – hasonlóan jó hanghatások is párosulnak. Ilyen grafikai megjelenítés mellett csoda, hogy már egy 133-as Pentiumon is elfut a játék. Helyesbítek: a készítők állítása szerint. Az én tapasztalatom egy kicsit más volt. Igaz, hogy nem a legkisebb felbontásban játszottam, de egy Pentium II-esen néha bizony meg-megakadt a program.

Ettől eltekintve azért egész jól el lehet játszadozni a kis drágával, fenntartva persze azt a sokak által osztott véleményt, hogy a FIFA mellett azért csak az utánpótláscsapatba kerülhet be.

ET



...és tessék! Az utolsó percben lött góllal túlszárnyaltuk a tervet! Előre fiúk! Egyszer még a legjobb 150 válogatott közé is bejuthattok!

International Football 2000

FEJLESZTŐ: Rage Software
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■□□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Nem rossz, de a FIFA mellett egyszerű vidéki unokaöcsnek gondolná az ember

végítélet

82%

BÍZD A SZOMJADRA!

NBA INSIDE DRIVE 2000

Már a (h)őskortól kezdődően létezett egy cég, aki a számítógépes sportjátékok körében etalonnak számított és akinek a mai napig sikerült megőriznie egyeduralmát a piac felett. Ez pedig nem más, mint az Electronic Arts. Lehetséges konkurenseik hosszú sorához csatlakozik a Microsoft is. (Csendben jegyezzük meg, hogy remélhetőleg a játékpiacon nem fogják megszerezni az egyeduralmat.) Mostanában sorra jelennek meg az újabbnál újabb Microsoft játékok, melyek általában minden kategóriában igen kellemes színvonalat képviselnek, sőt, néhol már rá is másznak a piacvezetők nyakára. Legjobb példa erre a most megjelent NBA Inside Drive 2000. A játékot a High Voltage fejlesztette, a Microsoft pedig megteremtette hozzá a megfelelő körülményeket. Nevezetesen megvásárolt pár licencet. Ez azt jelenti számunkra, hogy minden egyes csapat, sportoló és bajnokság a saját nevén szerepel, nem kell szegényeknek röhejes álnevek alatt küzdenünk. Nekem ez máris meghozta a kedvemet, hogy belekóstoljak a dologba.

A VALÓDI MÉRKŐZÉSEK

A kissé csúnyácska kezdő animáció után egy szintén elég sivár menürendszer fogad. Az áttekinthetőségével nincs baj, de a sebességével már annál inkább: egy viszonylag gyors gépen is eléggé álmodozva nyílnak meg a menüpontok. A játék természetesen kínálja a már szokásos választási lehetőségeket: gyakorlás (a srácokkal leugorhatunk a térre és ott nyomhatjuk a dugókat), egyszerű mérkőzés, baráti találkozó és bajnokság. Ezeken kívül található még egy játékmód, az úgynevezett Tonight's Game. Ez annyit takar, hogy ha az aktuális napi dátum egybeesik a valódi NBA valamelyik fordulójával, akkor választhatóvá válik az opció és szépen lejátszhatjuk az aznapi, aktuális mérkőzést is. Így a számítógépünkön nyomon követhetjük, sőt át is írhatjuk az NBA idei történelmét. Miután kiszórakoztuk magunkat az opciók között, megnéztük az összes NBA játékos fényképét, kigyönyörködtük magunkat Dávid Kornél bájos mosolyában, neki is állhatunk az igazi akciónak. A stadionok kidolgozása teljes mértékben megfelelt az elvárásaimnak: a fények és árnyékok megcsillannak a padlón, a közönség önkívületben tombol a Microsoft zászlóktól duzzadó nézőtéren (nyilván egytől-egyig Windows-felhasználók), egyszóval a látvány és a hangulat remek. A játékosok kidolgozása minden várakozásomat felülmúlt. Nemcsak az arcuk volt maximálisan felismerhető, hanem egész testük kifogástalanra sikerült, a mozgásukról már nem is beszélve: személy szerint még egy kosárlabdás játékban sem láttam ilyen élethű mozgást, mint itt. Sehol nem egy textúra hiba, a passzolás és cselezés mindig jól láthatóan történt és egyes játékosok rakásnyi speciális mozdulattal szórakoztatják a publikumot. Nyilván már sokan észrevették közületek, hogy a készítők mostanában teljesen a 3D-kártyák teljesítményére hagyatkoznak és a legtöbb mai játék szinte már hanyagolja a szoftveres rendert. Nos, az Inside Drive-ban ez is megtalálható és ráadásul nem is akármilyen kivitelezésben. Csak a kíváncsiság kedvéért próbáltam ki ebben a módban a játékot és legnagyobb meglepetésemre tapasztaltam, hogy még 3D gyorsítás nélkül is különbül nézett ki, mint egyes konkurens játékok és még a sebessége is teljes mértékben elfogadható volt.


Ez a hárompontos kísérlet innen kicsit talán túlzott önbizalomra vall

A Sprite-gyár amatőr csapata puritán körülmények között készül

VALÓDI CSAPATOK, VALÓDI AKCIÓ, VALÓDI HANGULAT

Mint már említettem az elején, a csapatok a valódi föllállás szerint szerepelnek és persze a valódi erőviszonyokat is képviselik. Emellett a játékosok tulajdonságai egyenként is eltérőek, a legnevesebb labdabűvölők pedig speciális mozdulatokkal is rendelkeznek. (Ezek előhozása személyenként változik, így csak azt tudom ajánlani, hogy mindenki próbálkozzon kedvére.) A mozgatásra szolgáló nyilakon kívül egyébként egérrel is irányíthatjuk embereinket, de ezt senkinek sem ajánlom, mert hamar begörcsöl a keze. A szokásos passz illetve kosárradobás mellett van egy külön blokkolásra és cselezésre szolgáló billentyű is. Az egyszerű irányítás mellett igazi élmény, ahogy a játékosunk a monitoron a helyzetnek megfelelően reagál a parancsainkra. Végre egy sportjáték, ahol a látvánnyal szemben támasztott elvárások mellett nem sikkadt el teljesen a játszhatóság kérdése!

Ami nekem mondjuk a legkevésbé tetszett az a zene egyhangúsága és esetleg a videó betétek hiánya. A zene (bár ezt a két patternes, monoton, rap utánzatot talán pontosabb lenne zajnak nevezni) már rövid játék után is szabályszerűen az ember idegeire megy, ráadásul az intro alatt is ugyanaz szól. Borzalmas. (Persze ízlések és pofonok különbözőek...) Az viszont roppant örömteli, hogy ez volt az egyetlen apróság, amivel nem voltam teljes mértékben megelégedve az NBA Inside Drive 2000-ben. Az iskolapéldája annak, hogyan kell szép és egyben élvezetes sportjátékot csinálni. Kíváncsi vagyok, hogy erre az igencsak komoly "hadüzenetre" hogyan reagál az EA Sports az NBA-sorozat hamarosan megjelenő következő részében. Remélhetőleg méltó revansot vesz – azon ugyanis csak mi, játékosok fogunk nyerni.

ET


A mozdulat is figyelemre méltó, de nem piskóta a közönség sem

NBA Inside Drive 2000

FEJLESZTŐ: High Voltage Software
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: Modem

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

I love this game!

végítélet

89%

Arra a kérdésre, hogy a Darkstone-nal valami eredeti született-e vagy egy régi nagynevű játékot koppintottak le, rögvest rá lehet vágni a választ – ugyanis egy ízig-vérig Diablo-klónról van szó, ami persze egyáltalán nem baj. Sőt! Egyéb közismert jellegzetességei mellett a Diablo 1997 eleji nagy sikere annak is köszönhető volt, hogy szívvel-lélekkel támogatta az internetes játékot. A közel három év alatt az internetes mód kötelező része lett a játékoknak, és természetesen ebből a Darkstone-ból sem maradt ki. Az eltelt évek alatt szinte minden játékos gépébe belopódzott a 3D-kártya, amit a Darkstone is kihasznál, ugyanis amit kapunk, az egy Diablo teljesen 3D-s köntösben. A játék karakterlapja, helyszíneinek felépítése, játékstílusa mind-mind a Diablos időket idézik. Ennek ellenére nem lerágott csontról van szó, hanem egy jó 3D akció-szerepjátékról.

A JÓ ÉS A ROSSZ – SZOKÁS SZERINT

A galiba már megint a két ellentétes erő jelenlétéből fakadt. Valamikor réges-régen megszületett az Élet (igen, a nagybetűs), ám hamar kiderült, hogy az egyensúly így felborult – úgyhogy megjelent a halál. Az élet és a halál harca évezredeken át tartott, a gigászi küzdelemből az Élet került ki győztesen. Ekkor jelent meg a földön az ember (eddig valami filozófiai csatát vívtak a fogalmak) és elkezdte benépesíteni a bolygót. Komoly sikerekkel. A kaszás sem pihent ez idő alatt, erőt gyűjtött és elkezdődött a Sötétség Háborúja, mely a szokásos pusztulást vonta maga után, és a Teremtő beavatkozására volt szükség, hogy véget érjen. A Teremtő segítségére voltak a Druidák, az ősi mágikus erő ismerői, és az Időgömb, melyet könnyeiből készített. Miután a harc véget ért, a druidák hét darabra törték az Időgömböt, nehogy valaki csúnya dolgokra használja, s minden jóra fordult. És most jön az a cseppet sem meglepő fordulat, melyből a játék táplálkozik: egy néhai szerzetes átáll a rossz oldalra, és mint tanult, profi nekromanta hozzákezd a birodalom módszeres lemészárolásához. A mesékben ezek az alakok valahogy mindig pórul járnak. Itt is.


Amíg ez a csinos lányka énekel, belenézek a karakterlapomba – vagy inkább a pénzzel teli kosarába?


Ezek az íjászok nyilván a túlzott fogyókúrára visszavezethető depresszióból kifolyólag fogadnak minket ilyen barátságtalanul


Amint a kijelző mutatja, halottak vagyunk. Ez a suhintás nem ezt bizonyítja

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Sőt, akár négyen is bele lehet vágni a játékba – de ehhez már hálójáték kell. A játék alapban az egy és kétjátékos módot támogatja. Két játékos esetén párunkat a gép nem túl kifinomult AI-je vezérli. Olykor tényleg kellemesen leveszi a terhet a vállunkról, de előfordul az is, hogy egy támadás alatt párunk csak bambán áll, és végignézi, amíg szép csendben elfogynak az életpontjaink. Alapvetően azért kellemes a páros játék, ha másért nem, hát a megnövekedett tárolóhely miatt (a lassabb szintfejlődés miatt már kevésbé). A játékba helyi hálón vagy interneten bárki becsatlakozhat, így négyen játszható a Darkstone. Választhatunk, hogy szövetségesként vagy magányosan bolyongunk a többiek mellett. Utóbbi esetben megsebezhetjük társainkat, ergo ki is rabolhatjuk őket. Természetesen üzeneteket válthatunk egymással, azonban van itt egy kis kuriózum: a kódolt üzenet. Ha ilyet küldünk valakinek, az csak akkor tudja elolvasni, ha birtokában van az úgynevezett gulid kódnak. A többiek csak egy értelmetlen karaktersorozatot kapnak, kivéve, ha valakinek van nyelvismerete. Ekkor szintjétől függően a kódolt üzenet egy részét képes megfejteni – szerintem jópofa dolog. Sokan próbálkoztak már az "ez a játék sosem lesz unalmas, új pályákat generál, mindig új kalandok és izgalmak elé állít" típusú álomjáték megalkotásával. Azt hiszem, az ilyen szlogenek inkább a marketinges srácok kreálmányai, és egy tapasztalt játékos sem gondolja komolyan, hogy ez igaz lehet. A Darkstone is hasonló célokat tűzött ki maga elé, egy életen át akar szórakoztatni (finom túlzással), mivel a Game Over feliratután újra és újra lejátszhatjuk a történetet, természetesen más pályákon és erősebb ellenfelek ellen. Egy játékban 7 küldetés van, mindegyik 3-4 pályán játszódik. Ezek kivétel nélkül dungeonok, melyeket a játék maga generál. Nem kell nagy bonyolultságú labirintusokra gondolni: a kezdők is könnyen eligazodnak benne, nincsenek összetett kapcsolószerkezetek, átláthatatlan szintek, titkos ajtók és egyéb vidám szerepjáték-szivatások. Minden csak mértékkel, de kellemesen. A játék stílusa szintén Diablo-szagú, amolyan akció-rpg, hisz sok múlik azon, milyen az egérkezelésünk. Általában jól kell elhelyezkedni a jobb gombon, és akkor semmi komoly baj nem érhet. Úgyhogy lehet nyomulni, sokszor, és lehetőleg minél többen. Attól meg nem kell félni, hogy túl erős vagy gyenge csapatba kerülünk hálójáték esetén, mert szintek alapján kategorizálva vannak a játékosok. Igaz csak három kategória van, s így is lehetnek különbségek – de hát azt le kell dolgozni.

DARK

EVIL

BÖLCS

JÓ DOLOG EZ A 3 DIMENZIÓ

Csak kár, hogy ebben a stílusban 2D-s felületen szokták rendszerint megoldani. A 3D már az úgynevezett izometrikus megjelenítést is kezdi felváltani, ennek a trendnek megfelelően a Darkstone is ilyesfajta hibrid 3D-s köntösben jelent meg. A nézőpont forgatható, nagyítható, állítható a rálátás szöge, amivel tényleg remek beállításokat lehet elérni – más kérdés, hogy ezek sokkal inkább látványosak, azon az áron, hogy kevésbé játszható a játék. Automata kamera-követés mellett elég sokat káromkodik a játékos, mivel nem lehet gyorsan körbenézni (a kurzorgombokkal csak lassan lehet forgatni a nézetet), nem lehet oda

STONE
REIGNS
K KÖVE


Nem jutunk kettőről a háromra, ha nem tudjuk, hogy hány D-t válasszunk


A 3D kamera másik sajátossága, hogy szerinte három nap süt errefelé

kattintani, ahová szeretnénk, vagy a másik játékos elállhatja a kilátást. Szóval nekem nem jött be ez a módszer, és maradtam a felülnézetnél, ami meg nem nyújt sokkal jobb látványt, mint az évekkel ezelőtt csak felülnézetből játszató RPG-k. Ilyenkor a karakterek kicsik, de a játékban kitűnően lehet tájékozódni, bár olykor megesik, hogy elkerülik figyelmünket a földön heverő apróbb tárgyak. A grafikára azonban nem panaszkodom. Csak egy picit. Kicsit elnagyoltak a poligonok, melyekből a karakterek épülnek fel, és ezért olykor "szétesnek". A falak korrektek, ám kicsit egyhangúak, de a remek fényviszonyok kárpótolják a változatosság hiányát. A fáklyák fénye izgalmasan imbolyog a falakon, a varázslatok hirtelen világítják be az egész folyosót. Jópofa dolog a véres lábnyom, melyet egy izmosabb csata után hagy maga mögött a játékos – ez főleg többjátékos módban izgalmas, amikor a lábnyomok vezetnek legyengült (vetély)társunk nyomára. A játék elején kicsit zavart, de aztán hozzászoktam (főleg, hogy felülről nézem a játékteret), hogy a grafikus motor nem "látja" a bizonyos távolságon túl lévő dolgokat, és ezek fekete ködbe burkolóznak. Ez főleg akkor zavaró, ha valaki oldalnézetből játszik, és nem lát el fényes nappal a tíz lépésre lévő házig. Szokás még megemlíteni a hangokat – én meg voltam elégedve velük, de elájulni nem ájultam el tőlük. Valahol azt olvastam, hogy a játékmeneten, felépítésen túl még a hangok egy része is ismerősen csengett a Diablon edződött füleknek... A kalandok alatt felejthető zene szól, ráadásul mindig ugyanaz, úgyhogy érdemesebb a csöndet vagy valami mást választani háttérmuzsikának.

EGY VÁROS, SOK DUNGEON

Még ebben is a Diablora üt a játék: van egy város, ahol tanulhatunk, vásárolhatunk, stb. és a puszta, ahonnan a dungeonok nyílnak. A karaktergenerálás után – ahol harcos, varázsló, pap és tolvaj kasztok közül választhatunk – rögvest a városba érkezünk. Itt található a fegyvermester, akinél adhatunk-vehetünk, kijavíthatunk és feljavíthatunk fegyvereket, páncélokat. Irma néni az átkot űzi el rólunk és tárgyainkról, valamint gyógyít is. Károly bácsinál ehetünk, ihatunk, pihenhetünk – elvégre ő a fogadós. A városkának van bankárja, valamint egy tanítómestere, akitől másodlagos képességeket tanulhatunk. Ez kasztonként különbözik, a pap elsajátíthatja a gyógyítás tudományát, a tolvaj lopni tanulhat meg, a varázsló varázstárgy-felismerést hallgathat, stb. Ha valamit elsajátítunk, először használni is kell egy kalandban, csak utána tanulhatjuk meg a következő szintet. Van varázstárgy árus is, valamint egy gyakorlópálya, ahol kézitusában, íjászatban vagy tűzlabda-eregetésben szerezhetünk tapasztalatokat (utóbbi nagyon szórakoztató). A város lakói bíznak meg különféle feladatokkal, melyek teljesítése közben legtöbbször beleütközünk kalandjaink fő-mozgatórugójába: valamelyik kristályba, melyekből az Időgömb ismét felépülhet. Ha megvan mind a hét darab, jöhet a leszámolás a gonosz Draakkal, és – amint már írtam – kezdődhet újra a játék.


Így mondjuk már játszható, de látványról itt nem igazán beszélhetünk

Aki szerette a Diablo-t, és 1997 óta nem változott sokat az igénye, annak remek napjai lesznek – legalábbis addig, míg meg nem jelenik a Diablo 2, vagy a Wizardry 8, esetleg az Ultima Ascension. Szerintem hálóban remek móka, egyedül azonban kicsit unalmassá válik, nincsenek elég körmönfont feladatok, kalandok, egysíkúvá válik a játék egy idő után. Nem elég, hogy fejlődésünkkel egyetemben erősebbek az ellenfelek, egyre jobb varázscuccokat találunk – néhanapján azért talán szükség lenne egy-egy igazi szerepjátékos feladatra, kihívásra is. Persze ha többen játszunk, akkor hamar elfeledni ezt a hiányosságot, ugyanis ismerőseink hirigelése még mindig a legnépszerűbb sport a világon.

Gáspár


Így már látványos, de nehézkes

Dark Stone

FEJLESZTŐ: DSI
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.darkstone.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 350, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: IPX, TCP/IP

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Egy ipariag sokszorosított Diablo-klón, elvetélt 3D-kísérlettel és egyéniség híján.

végítélet

82%

A múltkoriban valamely szimulátor kapcsán csendben elelmélkedtem magamban, hogy tulajdonképpen nincs is olyan magára valamit is adó játékkiadó, aki ne érezné kényelmetlenül magát, ha még nem adott ki legalább egy II. világháborús repülőgép szimulátort. Páran mondjuk igazán otthonosan érezhetik magukat ebben a kategóriában (Jane's, Microprose, stb.), de néha olyan kiadók is előrukkolnak egy-egy művel, akinek ez a stílus kényévelkre van a megszokott profiljától. A Psygnosis ugyebár főleg kellemes akciójátékokkal szórakoztat bennünket (különösen mostanában, hogy a Sony tulajdonában levő cég a PlayStationt tekinti elsődleges fejlesztési platformnak), így tehát kicsit meglepő húzás tőlük a Nations: Fighter Command. A játékról megjelenése előtt már örömódákat zengtek különböző előzetesek az újságokban és az Interneten, amelyben – legyen szó realizmusról, a repülőgépek modellezéséről, a felszín és a gépek megvalósításáról – a legszerényebb jelző is a "lélegzetelállító" és az "elképesztő" volt. Mondjuk az előzeteseket már nemcsak az öreg, hanem a fiatal rókák is fenntartásokkal kezelik, lévén a gyártó vagy a fejlesztő információin alapulnak, esetleg néhány képen, amely ugyebár szükségképpen állókép, azaz egyetlen frame-et mutat. Mindenesetre azért meglehetős kíváncsisággal csúsztattam be a CD-t a masinába. (Előljáróban még annyit, hogy az ismertető nem feltétlenül a végleges verzióról szól, hanem egy Psygnosis által tesztelhetőnek ítélt darabról – ha alább olyan dolgot említenék hibaként, ami esetleg a boltokban kapható véglegesben nem szerepel, akkor előre is elnézést kérek.)

AMIKOR AZ ÉG ZENGETT

A GÉPEK

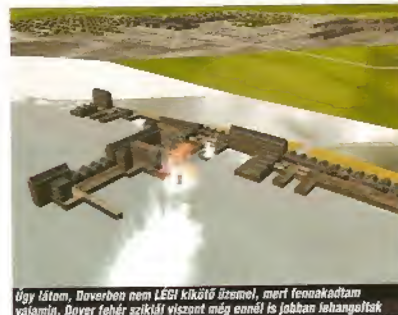
A játék helyszíne a II. világháború nyugati frontjának légtere 1940–45 között, ennek megfelelően a szereplők az angolszászok és a németek. Akárcsak az amerikaiak, az angolok is 5 vadász és 5 bombázó géptípussal szerepelnek, a németeknél hat vadásszal és hét bombázóval képviseltetik magukat. Berepülni szokás szerint csak a vadászgépeket tudjuk, amelyek között természetesen megtaláljuk a többi szimulátorból már ismerős sztárokat (P-51 Mustang, P-47 Thunderbolt, az amerikaiaknál, Supermarine Spitfire és a Hawker Hurricane az angoloknál, Messerschmitt Bf-109 és Focke-Wulf FW-190 a németeknél), de minden nemzetnél van azért csemege is. Az amerikaiaknál például repülhetünk a kéttörzsű P-38 Lightninggal, illetve a kevésbé ismert P-40 Kittyhawkkal (nem is emlékszem, hogy az utóbbi szerepelt-e már más játékban); az angoloknál beleülhetünk a főleg vadászbombázóként használt Hawker Typhoonokba, vagy akár a kétmotoros De Havilland Mosquitoba; míg a németeknél a sugárhajtóműves Messerschmitt Me-262, és – főleg – a rakétahajtóműves Messerschmitt Me-163 Komet jelenti a habot a tortán. Mellesleg igen korrekt húzás az élethűség tekintetében, hogy az aktuális dátum függvényében bizonyos típusnak a különböző változatait repüljük avagy csépeljük: Mustangból B és D, Spitfire-ből Mk. I és XIV, Bf-109-ből E és G, FW-190-ből A és D verziókon szárnyalunk. Ugyancsak korhűen és a bevetés típusának megfelelően idővel bővül a fegyverzet is: a szárnyak alatt feltűnedeznek a nem irányított rakéták – a földi célpontok és a nehézbombázók igen csekély örömére.

A célpontként szereplő bombázókra egyébként ugyanaz vonatkozik, mint a vadászokra: egy-egy oldalon megtaláljuk közöttük az összes ismert típust (Stuka, Ju-88, He-111, Do-17, B-17, B-24, Lancaster), meg akad egy-két sosemlátott ritkaság is (a németeknél például van egy Blohm&Voss repülőcsónak).

A technikai adatok szerelmesei nyilván boldogan merülnek el az adatbázisban, ahol megtalálhatják az összes típus műszaki paramétereit (fesztáv, fegyverzet és hasonlók). Ha már ilyet csináltak, akkor mondjuk talán elfért volna egy rövid történeti összefoglaló és néhány archív fotó is, de persze ne legyünk maximalisták. Nagyobb baj, hogy ha már műszaki leírásról van szó, mellékeltek háromnézeti ábrázolást is (illetve itt négyet). Talán jobb lett volna erre a célra nem az engine-t segítségül hívni; a vadászgépek még hagyján, de ahogy néha a többi kinéz...! Jajjaj! Szegény Stuka ilyen szárnyakkal talán repülni sem tudott volna, az FW-200-as Condor négymotoros lett (mondjuk az is volt, viszont KÉT motorburkolatba beépített ikermotorral) – és hogy mit kereshet egy "maximálisan korhű" játékban a kizárólag Japán felett bevetett B-29-es, azt fedje jótékony homály... Talán jobb lett volna, ha az ilyen típusú enciklopédiákat továbbra is a Jane's fickóira bízzák. (Beismerem, hogy ezek nem különösebben lényeges hibák, de mikor manapság a szimulátorok és a stratégiai játékok fejlesztésének szinte elmaradhatatlan kísérője a történeti kutatás, tán kicsit szemet szúr a dolog.)

A gépek kapcsán szintén szólt néhány óda arról, hogy milyen csodálatosan élethűen lettek az egyes típusok modellezve: minden gépnél korhű festés (ez tényleg igaz), eredeti műszerfal (valahol ez is igaz, de erről még azért lesz szó) és eredeti repülési modell. Utóbbi persze egyrészt a választott nehézségi fokozat függvénye, másrészt ezt nem tudom kompetens személyként méltatni, lévén nem repültem egyikkel sem (bár van egy olyan sanda gyanúm, hogy a forrásként megjelölt egykori RAF-századparancsnoknak sem volt szerencséje nemhogy Me-163-hoz, de FW-190-eshez sem) – de ha itt az egymáshoz viszonyított repülési jellemzőkre gondoltak, akkor azt tényleg elég jól sikerült érzékeltetni. A Bf-109E tényleg kicsivel gyorsabb, mint a Spitfire Mk. I, viszont az kisebb sugarú körön fordul; a rakétahajtóműves Me-163 elképesztő üzemanyagfogyasztásából kifolyólag tényleg csak perceket tölthet a levegőben, addig viszont sebességben nincs párja; a Mustang egy hosszabb zuhanásból kijöve majdnem olyan gyors, mint egy Me-262 – és így tovább, szóval ez tényleg egy jól eltalált momentum a játékban.

Egy Komet találkozása a "3D felhő" nevű környezeti jelenséggel


Úgy látom, Doverben nem LÉGI kikötő üzemel, mert fennakadtam valamin. Dover fehér sziklái viszont még ennél is jobban lehangoltak


Most vége van a vízigótoknak! (vagy hunoknak? Mindegy, a vége a lényeg...)



Tyúkanyó jól vigyázott a madárkákra, és ők hálából lebombázták mindent

A LÁTVÁNY

Egy repülőgépszimulátornál ugyebár manapság elsődleges kritikai szempont, hogy mit nyújt grafikában. (A játék 640*480-tól 1152*864-ig támogat négyféle felbontást. Mivel egy jó közepes konfigun – Celeron 300A/16MB Voodoo Banshee/128MB RAM – teszteltem, alábbi megfigyeléseim 800*600-ra értendőek, de ott full grafikai beállításokkal.) Hogy valami rendszert vigyek csapongó gondolataimba, megpróbálok belülről kifelé haladni, azaz kezdjük a kabinnal. Az mondjuk tényleg korhű, hogy a kedves játékost nyilván klausztrofóbia fogja gyötörni a perspektíva miatt. Mint már lentebb említve volt, a műszerfal típusonként változik (valami "olyasmi", mint az eredeti), és bár meglehetősen sivár kivitelű, a céljának megfelel: mutatja a szükséges dolgokat (nem mintha a csata hevében túl sok időnk lenne a kijelzőket méregetni). Az igazi gond a nagyon érezhető 2D-kivitel, annak ellenére, hogy természetesen itt is lehet a numerikus billentyűzettel valamelyik oldalra pillantani, és az egérrel tetszőlegesen irányba lehet nézni a "virtuális kabinban". Az ilyen nézelődésnél az első dolgom megnézni, hogy van-e felségjel a szárnyon és lehet-e látni a szárnyba épített fegyverek torkolattüzét – jelentem van és lehet.

Mi újság odakint? Innen bentről nem fest rosszul a dolog: a napszaktól és az időjárástól függően gyönyörködhetünk a csillagos égben a remekül eltalált Holddal egyetemben (kapunk lens flare-eket is szépen), szemlélhetjük az alacsonyan vonuló vagy távoli gomolyfelhőket vagy éppen nem látunk egy kukkot sem, mert a trutyi kellős közepén repülünk.



A nemzetközi helyzet fokozódik, amint kivonulunk, azaz átváltunk külső nézetre. A lemezen levő readme a billentyűzetkiosztásnál három kameráról beszél: egy szabadon zoomolható és forgatható free kameráról, egy rögzített követő kameráról és egy Fly-by kameráról, ami az előző kettő keveréke (egy fix nézőpontból mutatja először a közeledő, majd távolodó gépet). Én ebből most csak az utóbbit tudtam használni (lehet, hogy a véglegesben a másik kettő is üzemel majd), bár lehet, hogy így jártam jól. A szerzők ígértek például teljesen 3D felhőket. Ezek tényleg azok (bele is relhet repülni), és nemcsak a távoli, hanem a közeli pamacsok is kimondottan jól néznek ki – már legalábbis addig, amíg egy Spitfire-wing feltűnése valami egyéb számolnivalót nem ad, mert akkor néha akkora pixeleket látunk, mint annak idején a Doomban.

annyira, kivéve azt az esetet, amikor egy városban óhajtunk landolni: az épületek ezekben ugyanis tényleg valódi 3D objektumok és az egész hatás messze jobb, mint bármelyik konkurenciában! (Lesz valahol egy kép, amint egy Messerchmittel "kikötök" Doverben.) A felszín kapcsán még mindenképpen megjegyzendő egy apróság (nem is olyan kicsi): el nem tudom képzelni, hogy milyen trükkel csinálták, de még külső kamerával is szinte tökéletesen lehet érezni, hogy milyen magasságban van a gép – ami mondjuk nem mondható el a vetélytársak legtöbbjéről. Persze a külvilágban sem fenékig tejfel minden. Ha az előbb már szóba került Dover, maradjunk is ott és az ő fehér szikláinál: ahhoz képest, hogy milyen jól festenek a szántóföldek és az erdők, valami elképesztően ocsmány tengerpartot sikerült generálni! Maga a tenger sem különösebben nagy varázslat, de ha azt vesszük, hogy folyamatosan csak lágy szellő fodrozza, akkor elfogadható – de amikor találkozik a parttal, ott bizony komoly illúziórombolásba kezd.

Most pedig megnézhetjük magunkat! Mármint a gépet. Az általam egyedül használt fly-by kamera egyrészt nagyon gyors, másrészt pedig nem lehet vele igazán ráközelíteni a masinára – ebből adódóan egészen kiváló látványt nyújt. (A játék ugyan így játszhatatlan, de a látvány, különösen a szárnyvégekről leváló kondenzcsikok – hát az kiváló.) Ügyes játékos azonban úgy is manőverezhet, hogy a külső kamerával pont szembe repüljön. Na, ha nagyon akarjuk, akkor már azért látni, hogy nem szórták túl bőkezűen a poligonokat. (Én nem akarom nagyon, nekem jó így is – mellesleg ezért örültem, hogy a másik két kamera üzemképtelen volt.) A gáz akkor kezdődik, ha felszállásnál kapcsolunk a külső kamerára. Ált gépnél ugyanis elég közel teszi a nézőpontot, hogy lemondóan eltakarjuk a szemünket. Szegény Lightning bánatosan zötykölődik a hatszögletű kerekén, és amíg fel nem gyorsul (ergo távolabb nem megy a nézőpont), igencsak félünk, hogy a nagy rázkódásban le ne essen róla egy-két textúra... Hogy a kifutópálya környékén mit látni, arról nem is kell beszélnünk, mert semmit.

Tök jó üzenet. Én is azon vagyok, csak egy kicsit forgalmas az ég

A felszínnel kapcsolatban is vegyes érzelmek dúlnak keblemben. Azt mondjuk már megszokta az ember, hogy a grafika eme része csak dekorációként szolgál: jó magasról még kinéz valahogy a dolog, lejjebb ereszkedve pedig a szétfolyó textúrák miatt a "siralmasig" csökken a látvány. Itt egy kicsit másról van szó. Magasról kimondottan jól fest a táj, sőt, még lejjebb ereszkedve is egész jó. A felszín felett két méterrel már nem

ONS
COMMAND

Evezzünk vissza kellemes vizekre a látvány terén. Szabálytalanul végrehajtott leszállásoknál (azaz a földbe csapódva) fényes tűzijáték veszi kezdetét, ami kétségtelenül a legjobb a vetélytársaknál látottakhoz képest. Azt ugyan a kamera sebessége miatt nem látni, hogy a gépek ugyanolyan látványosan sérülnek-e, mint mondjuk a WWII Fightersben, de mindenesetre igen szórakoztató kép, amint a megsorozott célpont a levegőben tűzgömbbé válik, és darabjai szanaszét repkednek. Ezek mellesleg pont olyan egészségtelen hatással vannak a gépünkre, mintha mondjuk ezerrel nekigangolunk egy még egyben lévőnek.

JÁTÉKTÍPUSOK

Kezdésnek nyilván a gyakorlás ajánlott, amelyben a kiválasztott típussal gyakorolhatjuk a fel- és a leszállást, a céllövészetet és nem utolsó sorban: a menekülést. Az Instant Action ebben a kategóriában azt jelenti, hogy a program választ nekünk egy tetszőleges gépet és uccu neki! – máris egy vérmes égiháború kellős közepén találjuk magunkat, ahol nem kell tökölni különböző eligazításokkal, feladatokkal és egyebekkel, csak lőni. Itt egy kicsit másként fest a dolog, ugyanis mi választhatjuk ki, hogy melyik gép fedélzetén óhajtunk az össznépi hirig helyszínére vonulni, továbbá a tíz különböző bevetéstípus közül (a bombázókíséret/elfogástól kezdve a földi és vízi célpontok elleni támadásig van minden, mi szem-szájnak ingere) melyiket óhajtjuk repülni. Mivel ez a menüpont így működik, feleslegessé is tette a külön scenario-menüt. Campaignből 15-15 különbözőbe csöppenhetünk bele nemzetenként, és ez tényleg a játék csúcspontja. A küldetéseket archív filmfelvételek festik alá (pedig már épp bosszankodni akartam, hogy miért nincs intronak semmilyen videó!), és nemcsak remekül vannak szervezve, hanem tényleg történelmi logika alapján is. Egy német campaign például azzal kezdődik, hogy két Staffelnyi Me-109E Ju-88-asokat kísér '40. Júliusában a La Manche csatornán közlekedő angol hajókötelék bombázására. A következő küldetésben az angliai csata előjátékaként a RAF vadászokat hívjuk felőrlő küzdelembe, azzal a módszerrel, hogy egy bombázókötelék színlelt támadást indít Dover ellen, majd amikor megjelentek a méltatlankodó Spitfire-ek, szépen visszafordul, átadva a terepet a felhőben rejtőzködő Messereknek. Később Stukákat fogunk dajkálni, és ez így megy tovább egészen a 'Sas Napig'... Egyszóval a campaignek remekül vannak szervezve. A különböző típusú küldetések egyébként adott sorban következnek egymás után, és a következőt mindig akkor kapjuk, ha az előzőt sikeresen végrehajtottuk (az elsődleges cél teljesült). Szokás szerint a jó szereplésért kitüntetés is jár, az egyéni statisztikában nemcsak a lelövéseket, hanem a találati arányt is jegyzi a gép, továbbá az egységünknek is van saját statisztikája.

Minden küldetést többféle nehézségi fokozatban és realisztikus környezeti beállítással játszhatunk, amelyek a szokásos nehezítéseket (vöröslátás, átesési sebesség, manőverezés, satöbbi) kapcsolgatják ki és be. Minimumon ez egy szimpla shoot'em-uppá fokozza le a játékot, de van aki nem szeret különféle repülési problémákkal foglalkozni. Easy fokozatban és Relax realizmusnál például úgy néz ki egy felszállás, hogy folyamatosan nyomjuk a gázt. Nem kell ide csűrőlap meg mifene, és azt is csak csendben jegyzi meg a masina, hogy azért kiengedhettük volna a fékeket – a gép gyakorlatilag magától felszáll. A könnyebb realizmus egyébként kellemesen hat a hadjáratoknál: nekem például nagyon tetszett, hogy egy-egy dicső bevetés a levegőben is véget ért és nem kellett a leszállás igen kellemetlen műveletével vesződnöm.

Hajnali csendélet teliholddal, csillagokkal, Me-109-cel és textúrahibával

A legjobb az egészben az, hogy bármelyik küldetést teljes egészében videóra lehet rögzíteni, amit aztán később visszanézhetünk. Igaz ugyan, hogy a lejátszó egy kicsit bolond (ha nem adunk meg nevet, mindig az előző rekordra ment rá, továbbá végig kell nézni az egészet és nem lehet rögtön az akcióra ugratni), mindenestre igazán remek látvány fly-by kamerával visszanézni mondjuk egy negyedórás küldetést egy bombázóköteléket kísérő és támadó vadászok fergeteges légiharcával.

DEBRIEFING

Mostanában már nemhogy a padlás, de a pince is teli van II. világháborús szimulátorral – ami mondjuk abszolút nem baj, mert így a stílust komáló játékos kedvére szemezgethet közülük. A baj az, hogy hasonlóan a többihez, ez a játék is bőven rendelkezik kiváló tulajdonságokkal és idegesítő hibákkal. Ha a Nations: Fighter Command nem is nevezhető lucaljátéknak, a bevezetőben említett örömódák azért tartalmaztak némi túlzást. Maradjunk annyiban, hogy egy nagyon kellemes kis játék a maga nemében, de semmi extra. Azon kívül, hogy hosszabban is el lehet vele szórakozni, különösebben nem emelkedik ki a jelenlegi mezőnyből, tehát nem biztos, hogy erről a játékról fogunk egyszer unokáinknak mesélgetni. Ha egy szép napon egy ilyen szimulátor egyesítené magában a European Air War játszhatóságát és kamerakezelését, a Microsoft Combat Flight Simulator műszertalait, a Jane's WWII Fighters repülőgépeinek kidolgozását és multimédia enciklopédiáját mondjuk a Nations remek campaign-rendszerével, felvehető filmjeivel és a környezet néha egész kellemes látványával, akkor talán zenghetnénk örömódákat. Az a nap azonban még várat magára, szóval továbbra is szabad a vásár.

CoVboy

Nations Fighter Command

FEJLESZTŐ: Psygnosis
KIADÓ: Psygnosis
WEBSITE: www.nations-games.com
MEGJELENÉS: november

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet (16fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summárum

Mindent egybevetve van olyan jó, mint jobb vetélytársai – de nem jobb náluk.

végítélet

85%

CSITT!

AGE OF EMPIRES 2

A csalásokat az Enter-rel lehívható chat-ablakba tudjuk begépelni (space-ekre figyelni):

ROBIN HOOD: +1000 arany

ROCK ON: +1000 kő

LUMBERJACK: +1000 fa

AEGIS: folyamatos termelés/építés. Minden csapat és épület azonnal megjelenik, ha van hozzá elegendő nyersanyag

NO FOG: nincs Fog-of-War, azaz a felfedezett részen látjuk az ellenségeket is

MARCO: reveal map, azaz teljes térkép felfedezve

POLO: az előbbi kettő együtt

TORPEDO x: valamelyik gépi ellenfél kinyírása, ahol x az ellenfél sorszáma 1-7 között

BLACK DEATH: pestis. Kitorpedózza a játékból az összes ellenfelet. Bár így nem valami izgalmas a folytatás...

I R WINNER: küldetés azonnali megnyerése

RESIGN: feladni a játékot

HOW DO YOU TURN THIS ON: Hát ez legalább olyan komoly, mint az első rész pár csalása. Minden egyes használata után a Town Centerből kigördül egy Cobra. Ez egy kék sportkocsi, ami ezerrel közlekedik és fedélzeti géppuskával irtja az ellent.

X-BEYOND FRONTIER

Némi segítség kezdéshez. A nyitáskor meglevő 100 credit kizárólag arra futja, hogy néhány napcellát vegyünk belőle. Seizewellben két Solar Power Plant van, az egyikben 12 credit az ára, a másikban nagyobb a készlet, ott 6 körül van. Nyilván az utóbbiban érdemes vásárolni, amit valamelyik gyárban, vagy a szektor délnyugati oldalában levő bányákban értékesíthetünk 15-20 credit körül. Fussunk egy párt ilyen kört, amikor pedig már több cellát tudunk venni a pénzünkből, mint amennyi a kezdetben 30-as rakodótérbe fér, dokkoljunk be a Trading Postra és vegyünk egy raktérbővítőt. Egy ilyen kiegészítő ötöttel növeli a befogadóképességet, de sajnos az újabbak egyre drágábbak lesznek. Az első 100 credit, bővítés 35-ről 40-re 225, stb. Én idővel 100-ig bővítettem (úgy a 96.43-típusú árnál is egyszerűen lehet számolni a hasznot), a következő bővítés már 7.225 credit lenne. A cella továbbra is jó, bár piti bolt, idővel áttérhetünk a Nostrop Oilra, ami drágább, de nagyobb rajta a haszon: a keleti részen egymáshoz közel, majdnem szemben tekszik egymással egy ilyen bánya és egy Missile Factory, ahol erre van kereslet. 30-40 credit/db nyereség is lehet a rakományon. (A Nostrop-bánya mellett van egy Teladianum-bánya is – ha ott nagy a készlet, akkor 90 körül van az ára, és bolt lehet a kereskedelmi állomásra beszállítani, ahol fix 120-ért átveszik). A nyereségből folyamatosan bővítsük a rakteret, hogy egyre nagyobb szállítmányt vihessünk. Közben nem árt beszerezni a kereskedelmi állomáson néhány alapvető felszerelést. Mindenképpen vegyünk "navigációs kiegészítést", ami egy 2D térkép a teljes szektorról. Nemcsak az ugrókapuk pontos elhelyezkedését látjuk rajta, de az egyszer már azonosított űrállomásokat típus szerinti betűjel is mutatja, továbbá vízszintes vonalak jelzik a szektorban jelző hajókat is (a nagyobbakat téglalapok). Másik fontos kiegészítő a Singularity Time Accelerator. A szektorok ugyanis kicsit nagyok, és a közlekedés még turbóval is elég időigényes. Az STA tízszeresére is felgyorsíthatja az időt, és automatikusan kikapcsol, ha valaminek nekidörgelnénk. (Mellesleg kimaradt a programban levő billentyűzetkiosztásból, hogy a J kapcsolja be.)

2-3 órányi kulizás után már többezer creditünknek kell lennie. Melegen ajánlott, hogy a szektor közepén levő fegyverarzenálban vegyünk még egy 1MW-os pajzsot és két Beta IRE sugárvetőt (gazdagabbak vehetnek a biztonság kedvéért pár rakétát is. A kicsinél 218 az árfolyam, közelharcban igen jól jöhet). Amikor összelumpoltunk vagy 12-13.000 creditet, keressük meg az Albatros szállítóhajót, és szóljunk rádión, hogy el akarunk szállítani valamit, kövessen bennünket. Irány a Shipyard, ahol vásároljunk egy Solar Power Plantet. Lehetőleg a másik kettőtől távol (a későbbiekre gondolva valamelyik nagyobb aszteroidacsoport közelében, mondjuk dél felé) nézzünk ki neki egy helyet, majd hívjuk az Albatrost, hogy tegye le itt a cuccunkat. Ünnepélyes pillanat: szorgos robotok egy csini kis videó keretében felhúzzák első szépséges űrállomásunkat, amely hamarosan megkezdi a működését. Minden állomásra jellemző, hogy a termelés lassan "felfut": folyamatos gyártásnál idővel egyre kevesebb nyersanyag felhasználásával egyre több terméket fognak egyre gyorsabban előállítani. Némi szépséghiba, hogy alpha típusú erőművünk nem a semmiből gyártja a cellákat: kristályra van szüksége, a magával vitt 24 darabot gyorsan lebontja. Seizewellben ez nem hozzáférhető, legközelebbi beszerzési helye a nyugatra levő Profit Share kereskedelmi állomása. Hozzunk onnan néhány rakományt, az erőműben pedig állítsuk az eladási árat 6 credit körülire, mert így hamarosan érdeklődő szállítóhajók bukkannak fel. Töltsük fel folyamatosan a kristálykészletet olyan 2-300 egységnyire (felfuttatott termelésnél egyből már akár 70 cella is készülhet), ami nyilván több kanyar lesz, de ilyenkor az útba eső helyeken is folytassuk a kereskedést. Javasolt menü: egy rakomány cellát otthonról elviszünk a Nostrop-bányába, onnan egy rakomány olaj a nyugati kapu közvetlen közelében levő rakétagyárba – az így keletkező haszon rendszerint már fedezi egy fél rakomány kristály beszerzési árát. (Esetleg az is megoldás, ha az erőművet már eleve a szomszéd szektorban húzzuk fel, vagyis a kristály beszerzési helyének a közelében, de az ugrókapu így plusz 500 credit és bosszantó lassú, amíg az Albatros áthozza.)

Idővel összeharácsolunk egy olyan 100e credit körüli összeget, amelyet a felszerelések boltjában célszerű fokozatosan belefektetni az alábbi cuccokba: Mineral Scanner (egy aszteroidáról megtudhatjuk, hogy mit lehet róla bányászni és mekkora hozammal, 21.6e credit); "űrtávcső" (rá lehet vele nagyítani a szektor távolabbi részeire); kereskedelmi kiegészítő (az állomások infójában látjuk az aktuális árakat, nem kell ehhez bedokkolni). Ha együtt van úgy 50-60e körüli összeg, hívjuk az Albatrost, mert ideje vennünk egy bányát a Shipyardon (ha itt akarjuk felhúzni, akkor Ore vagy Silicon, 14.4e credit). Nézzünk ki egy, a bányának megfelelő csinosabb aszteroidát, legalább 20-as hozammal (az se baj, ha 5 km-en belül több hasonló is van), majd szóljunk az Albatrosnak, hogy tegye le a pakkot. Hozzunk az állomásra egy pár rakomány cellát (Ore-nál például kezdetben 8 cella kell egyetlen előállításához), közben rendeljünk egy Vulture szállítóhajót. Tegyünk le egy olyan 10e körüli összeget az állomás kasszájába, állítsuk be, hogy olyan 6-7 credit áron vásároljon cellát, tegyük az Ore eladási árát a minimum közelébe, majd folytassuk a kereskedést (például a megtermelt Ore-t el lehet adni a Laser Forge-ban, vagy a szilikont a rakétagyárban). Miután a Vulture megjött, szépen elindul, hogy hozzon egy rakás cellát. Idővel így folyamatos lesz a gyártás, pár óránként visszanézhetünk a százezrekért. További gyárak nyitása már szabadon választott, akár más népek fejlettebb technológiáit is megvehetjük egyéb szektorokban.

A következő lépés a hajó felturbózása és felszerelése. A bütykölés kiváló mesterei a kalózok bázisain találhatók. A Seizewellhez legközelebbi a Company Pride-ban van (az északi ugrókapu MÖGÖTT), de arrafelé eddigre már kicsit sok a Xenon, tehát javasolt a Chins Clouds déli részén levőt felkeresni. Itt lehet turbózni a motort és a kormányműveket. A rakodótérhez hasonlóan egy újabb upgrade itt is egyre drágább lesz (vigyetek vagy félmillió creditet), viszont három motorbővítésnél már gyorsabb a hajónk, mint a Xenoncké, továbbá a kormányokat is addig lehet nyomni, hogy helyben forduljon a hajó. Innen északra (Family's Pride) van a Spliteknek egy remek fegyverboltjuk, bár ide már milliókkal érdemes jönni bevásárolni. Óvatos játékos az 1 megás pajzsokat már nyilván lecserélte 5-ösre – itt lehet venni 25 Megásat is (231e credit/db). Még bájosabb a Gamma HE Plasma Thrower nevű ágyú, amelynek darabja ugyan majdnem 700e credit, viszont annyira jótékony hatással van bármilyen pajzsra, hogy még! A céllövészeti statisztikán sokat javít a Motion Relay Analysis – már eddig is nyilván feltűnt, hogy ha nem közvetlenül a célpont mögött haladunk, akkor ELÉ kell lőni ahhoz, hogy eltaláljuk. Egy számítógép pedig nagyobb távolságokon talán ezt jobb hatásfokkal számolja ki...

A fentebb leírt cucc már némi súlyt ad a megjelenésünknek (milliomos játékosok még rendelhetnek maguknak pár vadászgépet kíséretnek), és most már neki lehet vágni a galaxisnak. Ez a kiépítés kábé a 30-40. játékóra környékére datálódik, amire szükség is lesz, mert eddigre a Xenonok már rettenetően elszemtelenedtek. Az első küldetés az Argonok felkutatása. Mint a hajók információból is kiderül (bár a térképről gyorsabb), az északi részen, a Boron szektorokon keresztül tudunk elevickélni hozzájuk. Amint egy Argon hajó kapitányának előadjuk a mondókánkat, sajátos stílusban azt javasolják, hogy egy Argon csatahajó kapitányát kellene információs bázisnak használnunk. Nevezett úriember az Argon Prime-ben kommandírozza "kicsiny" hajóját, és amint jelezzük neki, hogy épp most ugrottunk ide a Földről, úgy néz ránk, mint a véres rongyra: nyilván mi is ama vallásos fanatikusok egyike vagyunk, akik hisznek e link hely létezésében. Ezek az úgynevezett Gonerek, és az Argon szektorokban bárhol találkozhatunk a hajóikkal (lila szín jelzi őket). Egy ilyenbe belebotolva már normálisabb fogadtatásban van részünk, és elvisznek bennünket a vezetőjükhöz, aki a Cloudbase Southwestben tanyázik, az Argon papok templomában. Itt a kommunikációs csatornán szép hosszú történeteket mesélnek nekünk mozikkal meg mindennel, aminek az a lényege, hogy vásároljunk egy mineral scannert (már mindenkinek van, ha nyitott bármilyen bányát) és kutassunk fel nekik valamit, amit egy aszteroidán rejtettek el. A keresett hely természetesen a világ másik végén van (Chins Cloud, a kalózbázistól nem messze), de még nem kell odarobogni. Az Argonoktól délre találjuk a Paranidokat, akik ugyanúgy passzívan ellenségesek, mint a Splitek – a fenti felszerelés birtokában nem lesz különösebben nehéz megbékíteni őket, ha széles rendet vágunk az errefelé tekergő kalózok/Xenonok soraiban. Az Empire's Edge-ben van ugyanis egy nagyon baba kis boltjuk, ahol kell vennünk legalább egy Hornet rakétát. Ugyanitt kapható 10e creditért dokkoló komputer is. Ha a Chin's Cloudban megvan az aszteroida, akkor a Hornettel ki lehet lőni belőle egy adatkazettát, ami egy videóval tovább kerekíti a történetet. Nyilván öröm lesz, hogy a cuccot a ugyanott kell leadni, ahol a küldetést kaptuk: Cloudbase Southwestben... A gonerek azt mondják, hogy vigyük el bizonyítékként a csatahajó kapitányának az Argon Prime-ban. Ezután egy elveszett ugrókaput kell megtalálnunk valahol a Xenon szektorok mélyén, majd némi külső segítséggel megkezdődik a nagyszabású támadás a Xenonok ellen...



X - BEYOND THE FRONTIER-TÉRKÉP

Sárga - Teladi, Kék - Split, Zöld - Boron, Rózsaszín - Argon, Narancs - Paranid, Piros - Xenon

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	Kingdom End	Rolk's Drift	Queens Space	Menelaus Frontier	Ceo's Buckzoid	Teladi Gain	Family Whi	
1	Three Worlds	Power Circle	Antigone Memorial	Rolk's Fate	Profit Share	Seizewell	Family Zein	
2	Cloudbase North West	Herron's Nebula	The Hole	Atreus Clouds	Spaceweed Drift	Greater Profit	Thuruks Pride	Family Pride
3	Ringo Moon	Argon Prime	The Wall	Xenon Sector	Xenon Sector	Blue Profit	Chins Fire	Chins Clouds
4	Red Light	Light home	Presidents End	Xenon Sector	Xenon Sector	Ceo's Sprite	Family Chin	
5	Cloudbase South West	Ore belt	Cloudbase South East	Xenon Sector	Xenon Sector	Company Pride	Thuruks Beard	
6	Emperor Mines	Paranid Prime	Priest Rings	Priests Pity	Xenon Sector	Xenon Sector	Xenon Sector	
7		Empires Edge	Dukes Domain	Emperors Ridge				

DISCWORLD NOIR (3. RÉSZ)

Az előző számban ott hagytuk abba a történetet, hogy meghaltunk. A gyászhónap letelt, szóval folytathatjuk a kalandot, mert a fentebb említett szomorú esemény csak normális helyeken okoz jelentősebb törést valakinek az életében – mint az eddigiekből kiderült, a Korongvilág távolról sem tartozik ezek sorába. A halálunk csak egy új perspektívát ad a létezésünknek. Az elmúltunkat követő kis közjátékban egy werwolfot látunk megelevenedni hősünk sírjából, majd amikor a Kisebb Istenek Temploma mögötti temetőben visszakapjuk az irányítást, meglehetősen érdekes társaságban találjuk magunkat. Előttünk a sírkövünk, mellette pedig Gaspode, a Csodakutya, aki jelentőségteljesen közli, hogy vau. Vau-vau. Vau-vau, a francba! Lewton kicsit meglepődik, hogy összefutott élete első beszélő kutyájával, aki ráadásul roppant filozofikus alkat. Köszönhető ez talán annak, hogy a híresebb Gaspode-ról kapta a nevét, aki egy öregember a kutyája volt. Amikor az öregember meghalt, id. Gaspode ott feküdt és vonított egykori gazdája sírja mellett hetekig, és ha bárki közelíteni mert, vadul morgott rá. Aztán ő is elpusztult. Hiába, a legendás kutyahűség! (Amikor el akarták vinni, akkor vették észre, hogy beszorult a farka a sírkő alá.) Az ifj. Gaspode-tól megtudjuk, hogy az utóbbi időt werwolfként töltöttük, azon egyszerű oknál fogva, hogy valamelyik ismerősünk megfertőzött bennünket a vérfarkasok betegségével, a licantrophiával. A kérdés már csak az, hogy vajon ki? Gaspode megtanít bennünket, hogy egy vérfarkas hogyan változhat át emberré és vissza (ezt később bármikor megtehetjük, ha nem fenyeget, hogy valaki meglát bennünket), továbbá az előbbi állapot sajátságaira. Werwolfként a világot furcsa színekben látjuk, és minden szín egy-egy különböző szagot jelenít meg. (Ez mellesleg megmagyarázza azt is, hogy miért érez Lewton az utóbbi időben megmagyarázhatatlan vonzódást a lámpaoszlopok iránt.) Farkasként a szagokat ugyanúgy felvehetjük egy inventoryba, mint emberként a tárgyakat, és az ismeretleneket akár össze is hasonlíthatjuk a "szagbankban" lévőkkel. Rögtön meg is kapjuk az első leckét a sírunk mellett. Gaspode borzalmas odora mellett itt van például a zöld szag, ami az Ankh folyó félreismerhetetlen bűze. Aztán van egy lilás szag, ami Carlottára emlékeztet, de sokkal kevesebb zörrel (Ilsa). Végül pedig van egy nyugtalanító bíbor szag, benne furcsán csillámló zöldessárga pöttyökkel. Ennyit a werwolf-lét alapvető tudnivalóiról – kezdődhet a harmadik felvonás.

Sírunk mellett egy szomorú búcsúlevelet találunk, amit Ilsa írt nekünk még valamikor régen. Gaspode-dal még hosszasan cseveghetünk a Kutyák Céhéről, a metropoliszok etnikai kisebbségeiről (vagyis a werwolfokról), nemkülönben hányatott ifjúságáról – miután a marhaságok gyűjteményének újabb szép darabjaival gazdagodtunk, változzunk át werwolffá, és kövessük a különös bíbor szagot, ami a Saturnalia kaszinóhoz vezet. Lewton visszaváltozik emberré és a kockakőre rajzolt krétarajz felett azon elmélkedik, hogy ez volt az első alkalom, hogy valakinek felkeltette a figyelmét (ez volt halálunk színhelye). A rajz mellett egy halom mohát találunk: nyilván nem itt nőtt a macskakövön, tehát valahogy ide kellett kerülnie. Vegyük magunkhoz a bűnjelet, mert futó ügyeink mellett esetleg arra is tudunk majd időt szakítani, hogy saját meggyilkolásunk ügyében is nyomozzunk egy kicsit.

Az irodánkba visszatérve egy régi jóbarátba botlunk: Nobby. Halálhírünk hallatán úgy gondolta, hogy földi javaink őt illetik. Kicsit megdöbben, amikor rákószönünk, majd zavaran azt állítja, hogy éppen az asztalunkat tisztítja meg. Ja, a mozdítható dolgoktól. Lewton érdeklődésére zavarában elkotyant pár részletet a titokzatos gyilkosságok áldozatairól: volt egy tag a Kereskedők Céhétől, az Ezoterikus Okkultizmus Olvasója a Láthatatlan Egyetemen és egy szolga a Patrícius Palotájában (két új helyszín a térképen). Nobby gyorsan elhúzza a csíkot, és – ha a kocsiról nem vettük fel újra – itt felejti a pajszert is, amit bűnjelként foglaltak le tőlünk. Miután magunkhoz vettük, werwolffá változva természetesen szagmintákat gyűjtünk: Nobby dohánya és némi barnásvörös cucc mellett (mint később kiderül: vörösbor), van egy furcsa sötétcián és egy lilás, ami nem egyezik a gyilkos temetőben talált szagával, viszont határozottan emlékeztet a werwolfok illatára.

Miután visszaváltoztunk Lewtonná (mivel csak emberként tudunk a játékban mozogni, a továbbiakban ezt már mindenki tegye meg önállóan), foglalkozzunk egy kicsit megbízóinkkal: irány a Von Uberwald kastély. Jelentsük be magunkat először is a grófnál, aki már kissé gyengélkedik: nem hozzánk beszél, hanem valami titokzatos személyhez, aki végre eljött érte. (Korongvilág-rajongók nyilván már hiányolták a Pratchett-regények hét láb magas állandó szereplőjét, aki rendszerint egy hatalmas kaszával jelenik meg aktuális munkahelyén.) A Halállal hosszasan cseveghetünk különféle elmés dolgokról. Az mondjuk kevéssé érdekes, hogy lovon érkezett, ami nem csonthváz és ő csak Binkynek nívja – az viszont már sokkal inkább, hogy mindent tud nemcsak a mi folyó ügyeinkről, hanem a titokzatos gyilkosságokról is, lévén munkaköri kötelessége volt azoknál megjelenni. A probléma csak az, hogy nem óhajtja, hogy gyilkossági ügyben tanúként megidézzék és épp ezért nem is hajlandó semmit mondani róluk. Lewton azon morfondíroz, hogy ha valahogy elterelné a figyelmét, akkor ki lehetne húzni belőle valami hasznosat. Sajnos jelenlegi infóinkkal ez még nem megy, de a halálunk helyszínén talált mohára koncentrálva, hirtelen visszatér a grófba az élet (bár nem nagyon). Az egykori nagy botanikusnak ugyan már semmi nem jut eszébe a mohákról, viszont mindent megtalálhatunk róluk a Könyvtáricus Apokrifában, ahol a kontinens legnagyobb tudományos műveit gyűjtötte össze. A folyamatosan pimaszkodó komornyik rögtön be is kísér bennünket a könyvtárba, ami tényleg nem rossz hely: a kartotékrendszeren használva a tárgyainkat (és persze a notesz adatait) egy csomó infót találhatunk itt a későbbiekben is. Most azonban foglalkozzunk a mohával, amelynek ismertetését megtaláljuk életünk legunalmasabb kötetében: ez a faj is egy "lkantróp" életforma, ami csalomákban tenyészik és néhanapján borzalmas lich-hé képes változni, ami mindenkit megesz, ha az elég kicsi ehhez a művelethez. A csalomát Lewton fel is jegyzi a noteszébe, tehát azonnal rá is kereshetünk az indexben, és a könyvespolcok mélyéről hamarosan elő is kerül Ankh-Morpork egy ősi csalomázási terve, benne azzal az információval, hogy a Maudlin-híd mellett található az egyik lejárat. Mielőtt még ellátogatnánk oda, foglalkozzunk a másik megrendelőnkkel is: szóljunk a komornyiknak, hogy Carlottával akarunk beszélni. A pimasz lakáj elvonul, hogy megnézze, itthon van-e az úrhölgy. Most nyugodtan átváltozhatunk werwolffá, hogy szagbankunkat gyarapítsuk. Ez meglehetősen érdekes eredményt hoz: mindenütt Carlotta szagát érezni, ami azonban azt is elmondja Lupusnak (pardon: Lewtonnak), hogy az a lilás szag ugyanaz, mint amit az irodánkban találtunk – Carlotta is werwolf. Megvan ki fertőzhetett meg bennünket. Miután feljegyezte az adatot a noteszbe, Lewton üzenetet hagy a komornyiknál: feltétlenül találkozni akar Carlottával a Café Ankhban.

Irány a csatorna, ahol semmi különöset nem találunk, már azon a megfigyelésen kívül, hogy ez egy "útvesztő": bármely elágazás a két helyszín közül mindig a másikba vezet. Szagot azért gyűjtünk: az első helyszínen csak az Ankh folyó bűzét találjuk, a másikon farkassá változva viszont feltűnik ugyanaz a fluoreszkáló bíbor szag, amit a sorozatgyilkos hagyott a sírunknál. Ezt követve egy harmadik helyszínre érünk, ahol egy barlangban valamilyen fészekre emlékeztető helyre lelünk. Az alján levő szemetet végigkutatva egy bogarat formázó függő kerül elő. (Mellesleg egy újabb országos marhaság keretében találkozhatunk és tartalmas beszélgetést folytathatunk a Halállal, már legalábbis azzal, amelyik a patkányokért szokott jönni.) A könyvtárban a csecsebecsék katalógusa nem mond semmit a függőről, tehát nyilván nem ékszer. Célszerű tán egy műtárgyak terén szakértőnek számító valakinek megmutatni. Ezekből ugyan sokan voltak idáig, de mivel Ilsa eltűnt, Laredo pedig Horsttal bolto1, csak egyetlen szakemberünk maradt: Two Conkers, aki rejtekhelyén buzgón szereli Leonardcal a "repülőgépet". Mielőtt felugranánk hozzá, álljunk meg egy pillanatra a Patrícius palotájának tövében, ahol werwolfként tovább gyarapíthatjuk a szaggyűjteményünket. A szemétnek és a bornak is van egy érdekes bukéja, de még érdekesebb az a kis lila folt a borban: felvenni nem is tudjuk (túl gyenge ahhoz, hogy emlékezzünk rá), viszont ha összehasonlítjuk a sorozatgyilkoséval, akkor egy érdekes tippet kapunk: a két szag természetesen tökéletesen egyezik, ami egyben azt is elárulja nekünk, hogy a sorozatgyilkos egy hordóba rejtőzve jutott be a palotába. Leonardék csapkodó-szárnyú-repülőgépének technikai problémái még mindig megoldatlanok, viszont némi csapatmunka eredményeként a bogarunkról megtudjuk, hogy pont olyan, mint Anu-anu templomának zárszerkezete Al Khaliban.

Mivel a zordon és egyben igen kókólt őrök nem óhajtanak beengedni minket a palotába, most mi is ugyanazt az utat választjuk, mint a gyilkos. Irány a Café Ankh, ott pedig az utcáról nyíló borospince, ahol a pajszerrel felfeszítjük az egyik hordót. Lewton szépen elrejtőzik benne, és hamarosan a palota borospincéjében találjuk magunkat. A folyosóról nyíló összes ajtó zárva van, a végén viszont találunk egy kettős ajtót, ami mögül halk beszélgetés hangjait halljuk kiszűrődni. Érteni viszont nem értünk belőle egy szót sem, amely helyzeten rögtön javít, ha sokkal kifinomultabb érzékekkel rendelkező werwolffá változunk. Az ajtó túloldalán Vimes rendőrfőnök és a Patrícius folytat eszmecserét. Az utóbbi úriember neheztelését fejezi ki, hogy még mindig nem találták meg szolgájának a gyilkosát: a Saipha nevet viselő néhai úgy vesztette életét, hogy valaki fejjel belehelyezte egy teli vörösboros hordóba. Hm, vannak ennél kellemetlenebb halálnemek is. Amíg azon elmélkedünk és az adat bekerül a noteszbe, hősünk vérszagot érez: a folyosó végén az egyik őr jelenik meg. Igen nagy peche van: erajük teljében levő vérfarkasok ugyanis ellenállhatatlan vágyat szoktak érezni, hogy átharapják azon lények torkát, akik élnek...

Lewton az irodájában tér magához, csak nagyon halványan emlékezve a közelmúlt eseményeire. Hamarosan látogatót kap egyik nagy kedvelőjének személyében. Remora, a bérgyilkos kitüntetett figyelemmel szemléli életutunkat, még annak megszűnte után is. Kiásta például a sírunkat is és elégedetlenül vette tudomásul, hogy nem vagyunk benne. Erre nem elégséges magyarázat, hogy Lewton kényelmetlenül érzi magát a szűk helyeken. A Patrícius mellesleg pénzdíjat tűzött ki az előző éjszakai betolakodó fejére, ami már önmagában is kiváltja az érdeklődését – arról meg nem is beszélve, ha olyan valaki követ el gyilkosságot Ankh-Morporkban, aki nem tagja a Bérgyilkosok Céhének. Néhány kölcsönös fenyegetés után azonban megtalálja az ajtót, mi pedig mehetünk a dolgunkra. (Itt egyébként tök jól el lehet akadni a játékban, lévén a továbbjutáshoz vezető út azon a helyen keresendő, ahol eddig csupa haszontalan adatot kaptunk.) Irány az Oktarin papagáj. A falújságon eddig mindenféle ökör hirdetéseket találtunk, most viszont egy új van: a Láthatatlan Egyetemre szobalányokat (pontosabban fiúkat) keresnek, akik két dollárt kapnak minden napért, amit túlélnek. Mankinból, a barátságtalan ell csaposból sem lehetett sok értelmes dolgot kiverni, most viszont kérdezgethetjük a gyilkosságokról: a Láthatatlan Egyetemen megölt varázslóról annyit tud, hogy titokzatos körülmények között halt meg, a Kereskedők Céhében megölt tagról meg csak annyit, hogy megölték. Ez ugyan nem sok, viszont két új helyszínt is jelent a térképen. Mielőtt meglátogatnánk őket, nézzünk még be Saphire ölközőjébe. A troll hölgy valahova eltűnt, és csak egy rakásnyi troll kozmetikumot hagyott maga után, amelyet Lewton nemes egyszerűséggel haszontalan szemétnek titulál. Változik azonban a helyzet, amint átváltozunk werwolffá: az irodánkban talált sötétcián szagról például kiderül, hogy az a troll hölgy szaga, továbbá tovább bővíthetjük a szagbankot az asztalon lévő egyik parfüm illatával, amelyet emberré visszaváltozva magunkhoz is veszünk.

Irány a Láthatatlan Egyetem, vagyis annak diákszállása, amelynek ajtajából Ms. Fomes mindenkit elhajt, aki nem az Egyetemen tanulja a varázslók furcsa mesterségét. Lewton viszont azt állítja, hogy az állás ügyében érkezett, így tudunk a hölggyel beszélgetni. A varázsló haláláról érdeklődve új adat birtokába jutunk: fontos tudnivaló, hogy nem kell furcsa dolgok után érdeklődni, mert ott van a 22-es csapdája, amit itt úgy hívnak, hogy "A halott emberek pöttyös cipője". A szobalányos adattal vállaljuk el a munkát, amihez rögtön neki is láthatunk: a varázslótanoncok ágyait kell rendbe raknunk a szomszéd helységben. Ágyat természetesen nem fogunk vetni, helyette inkább elmerülünk a helység közepén álló mágikus "oktarintábla" vizsgálatába. A vizsgálat eredménye az, hogy egyrészt nem látunk rajta semmit, sőt, ha a krétával megpróbálunk írni rá, azt sem. Az ügyön segít, ha átváltozunk werwolffá, amelyek ha nem is látják a mágiát, képesek kiszimatolni. A táblára a varázsló-növendékek különböző tantárgyaiból feladott leckék vannak felírva, amelyet a következő órára át kell venniük. A szekrényeket végigkutatva a bal szélsőben meg is találjuk a témában használt tankönyv-

CSITT!

GRAND THEFT AUTO 2

Mielőtt a csalásokat aktiválni tudnánk, nevnek meg kell adnunk:

GOURANGA

Ezután a következőket lehet játék közben begépelni:

LIVELONG: isten mód
BLASTBOY: az összes fegyver
GODOFGTA: az összes fegyver és csutka lőszer
IAMASUCKER: minden szint, az összes fegyver és isten mód
ITSALLUP: a szint kiválasztása
BEMEALL: az összes város
LOSEFEDS: nincsenek zsaruk
DESIRES: a Wanted-szint maximumra ugrik
COOLBOY: 100.000 dollár
MUCHCASH: 500.000 dollár
BIGSCORE: 10 millió pont
EATSOUP: ingyenes vásárlás

CSITT!

ROGUE SPEAR

A kommandó dolgát megkönnyítendő nyomjuk meg az Entert a chat-ablak lehívásához, ahol a következő csalásokat gépelhetjük be:

TEAMGOD: az egész csapat isten módba kerül
AVATARGOD: a parancsnok isten módba kerül
EXPLORE: nincsenek győzelmi kikötések
5FINGERDISCOUNT: minden cucc és töltény
BIGNOGGIN: nagyfejű kommandósok
MEGANOGGIN: még nagyobb fejű kommandósok
THESHADOWKNOWS: láthatatlanság
TEAMSHADOW: az egész csapat láthatatlanná válik

CSITT!

FREESPACE 2

Játék közben csak simán írjuk be:

www.freespace2.com

Ekkor egy üzenet érkezik: "Cheats activated". Ez jelzi, hogy a csaló billentyűkombinációk aktívvá váltak. Ezután tartsuk lenyomva a "~" billentyűt (azaz magyar billentyűzeten a 0-t) és úgy nyomjuk meg az alábbi kombinációkat:

C: üzenet küldése az ellenségnek
Shift C: elterelő egységek engedélyezése valamennyi hajónak
K: a célpont megsemmisítése
Shift K: a befogott alrendszer megsemmisítése
Alt K: újabb 10% sérülés
I: sérthetetlenség a saját hajónak
Shift I: sérthetetlenség az ellenfélnek ki/be
D: Descent-stílusú fizikai hatások ki/be
Shift W: örök fegyver valamennyi hajónak, köztük persze a sajátunknak is
W: örök fegyver csak a saját hajónknak
G: az összes elsődleges célpont teljesítve
Shift G: az összes másodlagos célpont teljesítve
Alt G: az összes bónusz célpont teljesítve
9: lapozgatás előre az összes másodlagos fegyver között
Shift 9: lapozgatás hátra az összes másodlagos fegyver között
0: lapozgatás előre az összes elsődleges fegyver között
Shift 0: lapozgatás hátra az összes elsődleges fegyver között
R: feltöltő parancs kiadása a célpont részére

veket: Alapvető mítoszok és szörnyek, Szörnyen vicces Grimoire, és hasonló irodalmi művek. Az utolsó könyv a Nagy Nef elveszett templomairól szól. Templom-ügyek bennünket is érdekelnek, csak nem a Nagy Nef kapcsán – sokkal inkább Anu-anué Al Khaliban. A Two Conkerstől használt adatot az oktarintáblán használva, Lewton átírja a leckét Anu-anura, amit ugyan ő továbbra sem lát – viszont a diákok majd fogják. A hálóból nyíló folyosó az Egyetem könyvtárához vezet. Ide azonban csak varázslók, gyakornokok és orangutánok léphetnek be. Mivel hősünk egyik kategóriába sem tartozik, fennakad az ajtó előtt posztoló pedellusoń. Ez is egy érdekes arc lesz, sok vicces mondanivalóval az Egyetem diákjainak életéről, különleges sportjairól és így tovább. A varázsló halálára rákérdezve azt is megtudjuk, hogy az elhunytat Mathomnak hívták és szegényt megmérgezték. Itt fény derülhet egyébként a "Halott emberek pöttyös cipői" kifejezés értelmére is: a mágia bizonyos szintjein levő varázslóknak igen kevés munkalehetőség kínálkozik, így az újoncok rendszerint kicsit siettetni szokták az idősebbek elhunytát – a mókás kifejezés pedig azt takarja, hogy nem kell sokat kérdezősködni az után, hogy hogyan is üresedtek meg azok a pöttyös cipők...

Vonuljunk át most a Kereskedők Céhének épületéhez. Ide sem akar beengedni az ajtónálló, viszont igen szószátyár hangulatban van, hiszen az ajtónálló élete csúcsa "fegalom": például új teafőzőjük van, amit az Emberborotváló Szobában tartanak, ahol egykoron a forgalomban levő dollárokból távolították el az aranyat. Jelenleg már üzemen kívül van a szoba (elfogytak a bármilyen értékes anyagot tartalmazó dollárok). Azonkívül új lapéta is van. Egyetlen dologról nem hajlandó beszélni: a kereskedő haláláról, azaz a "balesetről". A céh elöljárói szigorúan megtiltották a dolgot, és a tilalmakat szigorúan be szokták tartatni: aki megszegi őket, azokat kivétel nélkül ledobálják az emeletről, ami igen egészségtelen szórakozássá válik, amikor az eljárás alanya találkozik a kövezettel. A pöttyös cipős kifejezésről viszont ez a marha is hallott, és ahogy Lewton arra kezd célozgatni, hogy egy ajtónállónak igen jól jöhetett, hogy megüresedett egy hely a felette levő hierarchiában, belesétál a csapdába: kiböki, hogy a Gamin nevet viselő tag egyedül volt a céh házában, amikor... Többet viszont nem hajlandó elárulni. Sebaj, egyelőre ennyi is elég.

Menjünk vissza az Uberwaldok kúriájába, és szóljunk a komornyiknak, hogy a gróffal akarunk beszélni. Hát vele már nem fogunk, de a Halál még mindig itt horgonyoz. A haláleseteķről ugyan most sem hajlandó beszélni, viszont ha most Lewton rákérdez a kereskedőére ("Amikor Gamint hátba szúrták..."), a Halál óvatlanul kiböki, hogy a kereskedőt nem leszúrták, hanem megfojtották. Újabb adat.

Ha most visszatérünk az Egyetemre, akkor a szekrénybe kukkantva észrevesszük, hogy egy új tárgy tűnt fel közöttük: egy szorgos diák kivette a könyvtárból az Al-Khali Anu-anu templomra vonatkozó könyvet. Ha ezen használjuk az Anu-anu adatot (vagy a bogár alakú függőt, mindegy), akkor Lewton gyorsan megfejti a bogár titkát, amelyet kinyitva egy nyolc nevet tartalmazó lista kerül elő. A lista élén álló név: Therma. Nocsak.

Alkalmasint ideje lenne benézni a Café Ankhba, ahol Carlottával találkozót beszéltünk meg. Lewton kicsit nyűgös, hogy a hölgy werwolffá változtatta, és még csak nem is szólt neki a dologról – Carlotta megítélése szerint nem fertőzésről van szó, sokkal inkább áldásról. Ezen elcseverésznek egy darabig. A Carlotta werwolfságát feljegyző adat használatával megtudjuk, hogy ő is hozzánk hasonlóan színekként látja vérfarkasszemmel a nyomokat, a gyilkosunk nyomában villódzó zöldessárga fény pedig nem más, mint a színspektrum nyolcadik alapeleme: az oktarin, vagyis a mágia színe. Ha kollegina is néha vérfarkasként jár-kel a városban, akkor nyilván neki is hasonló reflexei vannak – tehát tudnia kell valamit az egyre jobban sokasodó hullákról. A titokzatos gyilkosságokhoz nem fűz különösebb kommentárt, de igencsak felháborodik, amint a saját ügyeinkről érdeklődünk: a Mundyt tartalmazó adattal rákérdezve szegény halálára például rendesen felháborodik, hogy Lewton szerint ő ölte meg; Regin haláláról azt állítja, hogy több szemtanúja is akad, akik látták a halálának idején; Malachite halálának adata pedig oda viszi a társalgást, hogy Carlotta azt állítja, a Kisebb Istenek templomában volt a gyilkosságok idején. Vallási kérdésekről nem óhajt velünk tárgyalni, viszont ha az alibije után érdeklődő kérdést tesszük, akkor idővel hajlandó elárulni, hogy ugyan melyik istent is követi: Erratát.

Na, ennek utána is nézünk. Nevezett istenség jeles (vagy inkább: önjelölt) főpapja ugyebár a Kisebb Istenek Templomának előterében tanyázó félnótás Malachypse. Ő nem tud arról, hogy Carlotta Errata követője lenne, lévén a jeles istennő egyetlen igaz követője a városban ő maga. A bogárban talált lista azonban ismerősnek tűnik számára: Anu-anu követőiről van szó. Így tehát átvonulunk a templom hátsó fertályába Mooncalfhoz, az Anu-anu téma ismerőjéhez. Belőle sem tudunk különösebben fontos tényeket kihúzni, viszont kicsit ideges lesz, amint a listát kezdjük feszegetni. Thermát természetesen nem ismeri, sohasem látta. Satrapról (a lista második neve) sem hallott. És így tovább, míg idővel dühös hallgatásba burkolózik, mondván, hogy fontos spirituális teendői vannak. Lewtonnak az a véleménye, hogy sikerült beugratni, most már csak hátra kell dőlni és várni a következő lépését. Ha legközelebb visszatérünk hozzá, akkor egy troll társaságában találunk rá, akiről Mooncalf azt állítja, hogy hallgatási fogadalmat tett. Így tehát egy más módszerhez folyamodunk. A temetőkertből ugyebár pont ez az ablak látszott idáig, sőt, még Mooncalf sziluettjét is ki lehetett venni rajta keresztül. Ha most vizsgáljuk meg az ablakot, akkor a trollét is látjuk, sőt, halványan halljuk, hogy Mooncalf mond valamit. Az érzékeket tágítandó, változzunk werwolffá, és már halljuk is, hogy Mooncalf egy kis meetinget szervez az Igaz Követők számára a következő istentisztelet után – a trollt pedig megbízza, hogy tartsa rajtunk a szemét. Ezzel mindketten el is tűnnek. A találkozó részleteiről bővebb felvilágosítást a dilis Malachypse szolgáltat: az istentiszteleteket a Belső Szentélyben szokták tartani, ahova rövid huza-vona után el is kísér bennünket, mártcsak azért is, mert már halálra idegesíti a hívők állandó kántálása. Itt találunk egy újabb tanulságos jelenetet ábrázoló ablakot, valamint egy szószéket, amelyet megvizsgálva kiderül, hogy a talapzatánál egy akkora mélyedés van, amiben pont elfér egy ember. Ebben a pillanatban Malachypse jelzi, hogy azonnal bújjunk el, mert jönnek Anu-anu követői. Kényelmetlen helyzetünkben összesen Mooncalf lábfejeit látjuk, és hallgathatjuk a kissé sajátos istentiszteletet, amelyet később spirituális himnuszok váltanak fel. Öntsünk egy keveset Mooncalf lábára a troll parfümből, így werwolfként könnyen követhetjük a titkos összejövetelre, amit a Szentély néven ismert kalyibában tartanak. Ahogy hallgatózunk, feltűnik, hogy itt van szinte mindenki a listáról: Kondo, Satrap, Coom – leszámítva Thermát, aki igazoltan hiányzik. Az összejövetel témája az, hogy egy Lewton nevű magándetektív mostanában idegesítő kérdésekkel lesz fel Anu-anu követőivel kapcsolatban, így valószínűleg tudomást szerzett Nylonathateprõl. Rövidesen meghallják a morgásunkat odakintről, de még mielőtt újabb torkokat kellene elharapdálnia, Lewton gyorsan elfut.

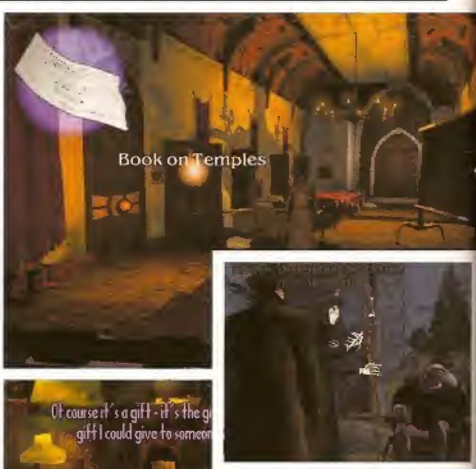
Miután az irodánkban visszaállítottuk magánnyomozói külsőnket, menjünk vissza a Szentélybe, ahonnan közben elszéledtek az Igaz Hívők. A viskó közepén a város nagyléptékű térképét találjuk, amit felvenni nem tudunk, viszont Lewton szerint még jó lehet pár dolog "kidolgozására". A falat érdekes spirituális freskó borítja, amelyet vizsgálva feltűnik, hogy egy bizonyos jel többször is rendszeresen ismétlődik rajta. A biztonság kedvéért ezt nemcsak felírjuk, hanem fel is rajzoljuk a noteszbe. Újonnan szerzett spirituális ismereteinkről bővebb információt az Uberwaldok könyvtárában találunk. Nylonathatepről például megtudjuk, hogy egyike a Korong ősi, sötét isteneinek és egyszer úgy idézték meg, hogy nyolc szakrális sorozatgyilkosságot követtek el, amelynek a helyszínei egy tökéletes nyolcszöget alkottak. Ennek középpontjában jelent meg a pusztító istenség. Miután Lewton felrajzolta az oktagramot, folytassuk a kutatást a különös jellel, amiről az derül ki, hogy egy ősi elf szimbólum, ami oltalmat nyújt a Korong ősi isteneinek hatalma elől. Megvan tehát a betegség és az ellenszer is, továbbá van már néhány gyilkosságunk is.

Sétáljunk vissza a Szentélybe, ahol a gyilkosságokról szóló adatokat a térképen használva, bejelölhetjük azok helyszíneit Ankh-Morporkon belül. Ezekből ugyebár jelenleg hat darab van: Mundy, Regin, Malachite, Saipha a palotából, Mathom az Egyetemről és Gamin, a Kereskedők Céhében. A hat helyszínből természetesen már látszik, hogy egy tökéletes nyolcszöget fog kiadni: eszerint valakik Nylonathatep megidézésén ügyködnek. A térképből Lewton kiszámolhatja azt a két helyszínt is, ahol a következő gyilkosságoknak be kell következnie (a Dagon Street és a Varázslók kertje), továbbá azt, hogy a nyolcszög fókusza pontosan a Dysk Színházra esik.

Kezdjük a vizsgálódást a Dagon Streeten, ami egy sötét sikátor, amelyben egyetlen bedeszkázott ajtajú bódét találunk. A cégére pillantva Lewtonnak eszébe jut, hogy nemrégiben történt itt valami: a "halbár" tulajdonosa, Mr. Hong titokzatos módon eltűnt. Miután a pajszerral lefeszítjük a bedeszkázott viskó ablakát elzáró fadarabokat, és bemászunk a sötétségbe, megbizonyosodhatunk róla, hogy a hetedik gyilkosság már megtörtént: egy csontot találunk a földet borító szemétben, ami bizonyosan nem egy hal alkatrésze volt lénykorában. (Werwolffá változva pedig egy sötétlila szagot, ami ugyan emlékeztet némileg a sorozatgyilkoséra, de Lewton egyelőre nem érti, hogy miért.) A nyolcszög utolsó helyszínén levő Varázslókertben egyelőre nincs dolgunk, irány tehát a fókusz közepén levő színház. Itt éppen Privatier, a színész próbálgatja legközelebbi szerepét, amely Erratáról és az általa kirobbantott tsorti háborúról fog szólni. Szóba elegyedve hosszas és igen fárasztó beszélgetés veszi kezdetét, amely hemzseg a Korongvilág nyelvezetére fordított Shakespeare-idézetektől és Hwel, a drámaíró óriás (illetve dwarf, azaz: törp) dicséretétől, akinek többek között azt a Nyolc Nagy Tragédiát is köszönheti a kultúra, amikel nemsokára "földrengető" bemutatókkal tűznek műsorukra. A csepűrágó sok értelmes adattal nem szolgál, tehát vegyük inkább fel a széken heverő programfüzetet, és vonuljunk vele el az Uberwald-könyvtárba, ahol talán hasznosabb ismeretek birtokába juthatunk. A programfüzetet az indexen használva részletes adatokat kapunk Hwel hányatott életéről és persze Nyolc Nagy Tragédiájáról (szintén híres Shakespeare-drámák paródiái), amelyek kivétel nélkül arról szólnak, hogy halomra ölik a szereplőket. Lewtont ez emlékezteti az ankh-morporki eseményekre, és ha a tragédiás adatot használjuk az indexen, akkor az is kiderül, hogy a Nyolc Nagy Tragédia főszereplői egytől-egyig hasonló módon hunytak el, mint a mi hulláink. Vissza a színházba.

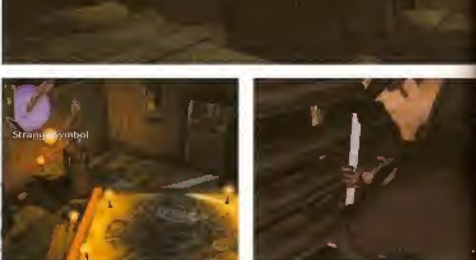
Egy igen csúnya húzás következik a játék szerzőitől: eddig ugyebár rendszerint csak ott változhattunk werwolffá, ahol valószínűleg senki nem láthatott meg bennünket. A színházban ez szintén így van – kivéve a színpad jobb oldalának egy részét, ahol Privatier nem látja hősünket. Werwolffá alakulva azonnal feltűnik a gyilkosunk jellegzetes szagát hordozó lila szín, ami elég meglepő módon egyszerűen eltűnik a színpadi emelvény oldalában. A jelzett helyen Lewtonként kitapogathatunk valamiféle mintát a falban. Mintánkból kettő is van: hősünk sajátos leírásából következően nem a nyolcszög, hanem az Elf Jel használata ajánlott, ami egy rejtekajtót nyit a színpad oldalában. A mélybe vezető csigalépcső aljában egy nyomasztó templomot találunk, amelynek középső részén egy oltár található. Az oltár a Kerek Tenger térképét ábrázolja, a szakrális gyilkosságok nyolc helyszínét összekötő vonalakkal. Ha az oltáron a nyolcszögű mintát használjuk (vagy akár a Nyolc Tragédiát tartalmazó adatot), Lewton azonnal látja, hogy minden gyilkosság tökéletesen passzol a színművekben leírtakkal (a Dagon Streeten lakó Mr. Hongot például egész egyszerűen megették), és az utolsó gyilkosság helyszíne a Varázslók kertje lesz, ahol valakit szét fognak tépni. Ezen a vidám előadáson természetesen mi is megjelenünk. (Remélhetőleg csak szemtanúként.)

A Varázslók Kertjében Lewton megint észreveszi, hogy valaki még mindig a nyomában jár. Rejtőzzünk el a bokrokban, és hamarosan megpillantjuk, hogy vajon ki is, bár nem lesz nagy meglepetés: Al Khali. Horst törp szolgája. Neki ma kimondottan rossz napja lesz: ő lesz a nyolcadik áldozat, akin a kerítés tetején megjelenő werwolf teljesíti be a próféciát. Ahogy a nyomába erednénk, ismerős arc jelenik meg: Carlotta. Egy hosszas beszélgetés következik, amelyben a még enyhén hézagos történet legtöbb kockája a helyére kerül. Carlotta eredeti neve Therma, akit egy troll család fogadott örökbe, és Malachite mostohatestvéreként nőtt fel. Anu-anut szolgálja, akinek kultuszát nem Mooncalf, hanem ő keltette életre. Amint az istenség utolsó emberi követői is eltűntek, a tisztelete a likantróp életformákban, vagyis a werwolfokban élt tovább. Carlotta/Therma és Malachite egyszer betört az Uberwald-kastélyba pár cuccért. A bátyust elfogták, a lányt nem, viszont az utóbbiban ötleteket ébresztett a hallban látható festmény: megkörnyékezte a fiatal Ulrich grófot, beházasodott a felső tízezerbe, bár a grófról a nászéjszakán kiderült, hogy werwolf. Halála előtt a már szintén werwolf Carlottának azt hagyta feladatul, hogy szerezze vissza Anu-anu hatalmát. Ha a hívek együtt vannak, Anu-anu ereje egyre növekszik, emellett pedig bónuszként kitalálták, hogy Nylonathatep megidézésével olyan hatalmat adnak a kezébe, hogy elfoglalhassa megérdemelt helyét a Korong legnagyobb istenségei között. Ehhez először szükség volt az aranykardra, amit Mundy csempészett a Milkán a városba: ezzel Anu-anu majd engedelmességre kényszerítheti a megidézett Nylonacskát vagy kit. Mundynak viszont az az ötlete támadt, hogy el-























adja Horstnak a kardot, ami ráadásul nem is volt nála, hiszen elrejtették a hajón és a láda számára ismeretlen helyre távozott. Ekkor bízta meg Carlotta hősünket Mundy előkerítésével. Ezután a gyilkosságokat a "kellemeset a hasznossal"-alapon folytatták tovább: miután előkerítettük, Mundynak azért kellett meghalnia, mert el akarta adni a kardot; Malachite felismerhette volna mostoha húgát; Regin pedig a betöréssel zsarolta. Anu-anu ránk is kimondta a halálos ítéletet, amikor megtaláltuk a kardot, de Carlotta csókja időközben werwolffá változtatott bennünket. Carlotta arra biztatja hősünket, hogy lépjen a soraikba: a nyolcadik gyilkosság után következhet Nylonzacskó megidézése. Ugyan szektatag Lewton nem óhajt lenni, de azért követi a hölgyet a színház alagsorába, ahol a listán szereplő összes személy jelen van. Anu-anu pedig a kardot lengetve megkezdi a ceremóniát...

Az idézés kicsit rosszul sül el. Nylon ugyan egy komolyabb földrengés kíséretében megjelenik, de úgy látszik Anu-anu mégsem tudja engedelmességre bírni a karddal. Nemcsak a templom, hanem az egész város meglehetősen romos állapotba kerül – a világot megmentő hősre várva pedig megkezdődik a negyedik felvonás.

A hívők szétszéledtek, kivéve az Anu-anu sebeit ápolgató Carlottát, valamint a néhai Warbot, amelynek a fejét szétverte a mennyezetről alázúduló törmelék. A törmeléket átkutatva magunkhoz vehetjük az aranykardot, majd elolvashatjuk a fal bal oldalán megjelenő titokzatos feliratot: Quod nesciunt eos interficet. Az Überwald-kastélyban a komornyiktól megtudhatjuk, hogy a gróf közben meghalt, de mi továbbra is használhatjuk a könyvtárat. Itt kiderül, hogy a felirat jelentése: "Amit nem tudnak, az lesz a végzetük" – ez ugyan sokat nem mond, de ha Nylonathatep adatát vesszük újra használatba, akkor további infókra bukkanhatunk. Sötét szektája természetesen minden élőlény elpusztításán ügyködött, de volt egy különleges mágikus erővel bíró tárgyuk, amely elpusztíthatta a pusztító istent, ha a csápjai közé hajították. Hogy hogyan is nézhetett ki ez a bizonyos Radiant Trapezohedron, arról annyit sikerül megtudni, hogy elég kicsi volt. További infók természetesen az ügy szakértőjétől (Two Conkers) várhatóak, tehát irány Leonard cellája. Itt némi tudományos vita alakul ki a különféle geometriai irányzatok eltérő definícióiról, de végül is sikerül összehozni, hogy miről is lehet szó: ez véletlenül pont az a kristály, amit Two Conkers is keres. Abban biztos, hogy valahol itt kell lennie a városban, és a felkutatásához egy csillagtérképet tud segítségül adni.

A színház előterében heverő Coom eltörte a lábát a földrengés közben, és fogalma sincs arról, hogy Anu-anu szektájának többi tagja hova menekülhetett. Talán a Szentélybe. No, itt csak a Kondo nevű arccal találkozunk, viszont meglehetősen érdekes körülmények között. Mókás párbeszéd következik, majd egy másik ismerős is beszáll a körbe: a Halál. Most sem értünk jött, de ha már úgyis erre járt (Kondo sínylette meg a velünk folytatott párbeszédet), gondolta ránk köszön. Igazán nem akart halálra rémíteni bennünket, de sosem volt erős oldala a szociális kapcsolatok kialakítása... Miután a Halál távozott kutassuk át Kondo holttestét, ahonnan egy háromágú légcsavarra emlékeztető amulett kerül elő. A szekta további jeles tagja volt ugyebár Mooncalf is, aki természetesen a Kisebb Istenek Templomába menekült vissza. A legutóbbi események azonban túlzottan megviselték amúgy is labilis idegrendszerét – teljesen begolyózott. Pillanatnyilag azon a véleményen van, hogy jobb lett volna a mamája tanácsát követve adószedőnek mennie, nem pedig ezzel a kultista maszlaggal vesződni. Vannak még egyéb elmés megjegyzései is. Kondo amulettjéről például azt állítja, hogy Kondo az Anu-anu követők árulója volt (amint azt már a találkozásunkból mi is tudjuk, saját céljai voltak), de Mooncalfot egyik sem szerette. Különösen Foid, az ostoba troll. Mielőtt valami infót kapnánk az ő tartózkodási helyéről, Mooncalf úgy dönt, hogy eldobja magától az életet és kiveti magát az ablakon. Az öngyilkosság nem igazán sikeres (lévén az ablak a földszinten), viszont az ámokfutó varázsló macskaügyességgel felkúszik a templom tetejére, ahol megtagad minden kisebb és nagyobb istent és megígéri nekik, hogy legközelebb ateistának születik. Lecsap egy villám, és Mooncalf a templom üvegezett tetején keresztül bezuhan a központi részen levő medencébe. Aztán csodálkozik, hogy hogy az öntudatban élhetett túl egy ekkora zuhanást, de a Halál megnyugtatja, hogy nem élte túl. Rövid elmélkedés következik a halál utáni élet és a reinkarnáció kérdéséről, aminek a végén a Halál kifejezi elismerését Mooncalf stílusa iránt, de azért jelzi, hogy ha esetleg véletlenül újjászületne, akkor jobban vigyázzon, mikel ordibál vallásos építmények tetején...

Így tehát kénytelenek leszünk ezt a Foidot magunk megkeresni. Trollokra leltünk már az Oktarin papagájban (ott most nincs nyom) és Rhodan műhelyében (ott lesz). A szórakozott szobrász időközben visszatért a munkájához. Foidról azonban nem tud. Sőt, életében nem látott trollt – vagyis eleve hazudik, hiszen Malachite itt dolgozott. A helyiség hátsó részében (ahol Malachite volt) egy pólyát találunk. Ha erre kérdezünk rá Rhodannál, akkor Lewton lassan kiveri belőle, hogy titkolt plasztikai műtéteket végez a trollokon, amire már csak azért is ideális, mert azonnal elfelejt mindenféle nevet. Ha most kérdezünk rá Foidra, akkor sikerül annyit kiverni belőle, hogy a minap dolgozott egy trollon, akinek a nevét elfelejtette, viszont el tudja mondani az utat a helyszínre (azokat sosem felejti el). A helyszín egy elhagyatott shoppal szemben volt, amiből hősünk máris tudja, hogy a keresett ház a Dagon Streeten van.

A troll mégsem olyan ostoba: nemcsak plasztikai műtétet végeztetett magán, hanem a kunyhóba felrajzolta az Elf Jelet is, amely talán megóvja a pusztító istentől. Az amulettről megtudjuk, hogy nem Kondoé volt, hanem Satrapé, bár a listán megmaradt neveket felolvasva (Therma, Gelid és Satrap) nem tudunk meg semmit jelenlegi tartózkodási helyükről. A kardot felmutatva viszont hallunk valamit Anu-anu követőinek konspirációs módszeréről: Foid nem azért követte Mooncalf utasításait, mert ő volt a főnök, hanem azért, mert ő volt a kapcsolata. Satrap kapcsolata után tudakozódva meg is van a keresett nyom: az övé ugyanis Gelid, aki az Egyetemen dolgozik (a "pedellus" a könyvtár előtt).

Itt egy kis gond akad: Ms. Fomes, a házisárkány egyrészt kirúgott bennünket ágyvetői állásunkból, és természetesen akkor sem fog beengedni, ha ezen az egész város léte forog fenn. A kerülő út a Yardon keresztül vezet, ahol Nobby szomorúan közli, hogy a városban miféle állapotok uralkodnak a földrengés óta, mi pedig (a Gelidre vonatkozó nyomunkat) szomorúan közöljük vele, hogy beköpjük Vimes kapitánynál, hogy betört az irodánkba és megpróbálta kirabolni – már amennyiben nem ad nekünk valamiyen házkutatási parancsot az Egyetemre. A zsarolás most is megteszi hatását, és Ms. Fomes-on is át tudjuk verekedni magunkat – legalábbis addig, amíg leellenőrzi a papír hitelességét. A könyvtárszoba előtt viszont már csak egy hatalmas vértócsát találunk. Ahogy megvizsgáljuk, ismét előbújik a Lewtonban bújkáló kisördög – vagyis werwolf, amelyik csalhatatlanul követi a vérnyomot az Obszervatóriumba. Itt megtaláljuk Satrapot, aki egy gólem által mozgatott hatalmas távcsővel éppen a kristályt keresi, hogy végre elérje áhított célját: Nylonbigyó megsemmisíti az összes élőlényt, és az a tett bizonyára az istenek közé emeli megidézőjét, a kissé ütődött varázslót. Hosszas beszélgetés közben teljesen kikerekedik a történet: Satrap és Kondo voltak az Anu-anu követők között működő Sötét Szekta tagjai (illetve: maga Satrap a Szekta), és a gyilkosságok sem csak rituális okból történtek. Mint bárhol máshol, a Korongon sem azért lesznek az élők az istenek követői, hogy boldoggá tegyék őket – hanem azért, hogy boldoggá tegyék saját magukat. Regin zsarolta Carlottát, a Gamin nevű kereskedőnek azért kellett eltűnnie, mert nem jött ki Kondoval, és az Egyetemen kinyírt Mathom is túlzott érdeklődést tanúsított a csillagvizsgálói tanszék dékáni posztja iránt, amit viszont Satrap töltött be... Miután minden megtudunk egy újabb vérpezsdítő viadal következik: Satrap úgy véli magáról, hogy sérthetetlen, Lewtonnak viszont mindent elsöprő erőt ad Gelid vére Satrap ruháján – a lényeg, hogy a Halálnak megint csak muszáj lesz erre járni, és igen fekete humorát csillogtatni.

Miután Satrap elvonult a Halállal "fogozni" (ez egy ostoba játék, amelyben egy bottal ki kell ütni a labdát a lyukból), vegyük fel távcső mellől az asztrolábiumot. A padlóra fel vannak vésve a Korong különböző csillagképei. Használjuk az ábrán Two Conkers csillagtérképét, és ezután beállíthatjuk, hogy melyikre nézzen a távcső. Itt van például Lewton születési jegye (A Repülő Jávorszarvas) is, de nem ez lesz a megfelelő: a kezünkben tartott térkép úgy fest, mint a Göncölszekér a Földről – a Korongvilág egén azonban a legjobban az Unalmas Halvány Csillagok Kis Csoportjára emlékeztet. Ezt választva a gólem átmozgatja a távcsövet, amelybe belekukkantva látjuk, hogy a kristály a Selachii Mauzóleumban lesz.

Miután átbaktattunk oda, helyezzük üzembe az asztrolábiumot az égen, és hamarosan látjuk, hogy a csillagtérkép pontosan a sírkamra egyik ronda szobrára mutatnak. A szobor fejét megnyomva feltárul egy sírbolt, amelynek a mélyén egy szarkofágra bukkanunk. Valami import darab lehet – állapítja meg Lewton. Ki tudja, hogy nyílik... Némi vizsgálat után egy kör alakú mélyedést találunk rajta, a körön belül pedig egy négyszögű domborulatot. Pont olyan a formája, mint annak az érmének, amit Mundy hurcolt magával... Miután a fedő feltárult, egy páncélt pillantunk meg, vaskesztyűs kezében a kristállyal. A páncél azonban hirtelen megelevenedik, és egy zombi elevenedik meg belőle...

– A francba! – mondja nyugodtan a zombi. – Négyszáz éve várok rá, hogy valaki végre kiengedjen innen, és annak is az az első dolga, hogy egy karddal levágja az egyik karomat!

– Bocs, reflexszerűen cselekedtem! – szabadkozik Lewton.

– Úgy? Szóval mindenkinek levágod a kezét, akivel találkozol?

– Persze, hogy levágom, ha az egy koporsóból mászik elő!

– Ez nem koporsó, hanem egy szarkofág! Egy nagyon értékes és régi szarkofág...

A beszélgetés hasonlóan kedélyes mederben csordogál tovább. A lényeg az, hogy a zombinak az őt elásó Szent Tulipán Rend tagjai meghagyták, hogy a kristályt csak annak adhatja oda, aki a rejtvény megválaszolásával bizonyítja, hogy nem a sötét szekták valamelyikének tagja. Négyszáz év viszont nagy idő, és a rejtvényt közben elfelejtette. Új meg nem jut eszébe. A kard felmutatásával azonban Lewton idővel el tudja tőle kunyerálni, de amint megfordul, újabb probléma akad: Horst. Kezében Ilsával. Szerinte jutányos cserének tűnne, ha a kardért cserébe átvennénk a hölgyet, mielőtt drasztikusabb lépésekre kényszerülne. Momentán ugyan a világot kellene megmentenie vele, de a szerelmes magándetektív rövid vívódás után természetesen a hölgyet választja. Miután Horst elporzott, újabb szentimentális snitt következik a viszonylag egészségesen átvészelt halálunkról, a sírunk mellett hagyott búcsúlevélről, satöbbi – mellesleg a hölgynek vannak jó ötletei is, hogy hogyan lehetne megmenteni a világot.

Ehhez persze előbb meg kellene találni Horstot és a kardot. Gyalogszerrel ez egy kicsit körülményes, sokkal egyszerűbb, ha a kristályt használjuk a keresésére. (Mint azt a zombi is elmondta, egyfajta sajátos televízióként is működik, bár a szarkofágban néha elég rossz volt a vétel.) Horst pillanatnyilag a Maudlin-hídon tartózkodik. Amint odaérünk, azt is látjuk, hogy nem egyedül: épp Carlotta próbálja visszaszerezni tőle a kardot. Az üzleti tárgyalás végül ott köt ki, hogy Horst csak azért nem öli meg a lányt, mert semmilyen üzleti haszna nem származna belőle. Aztán külön felszólításra mégis úgy dönt, hogy célszerűbb megölni – a bátor Lewton azonban közbelép, Horst az Ankh folyó mélyén leli halálát, és máris zsebünkben a kard. Carlotta megpróbál rábírni minket, hogy meneküljünk el vele a városból, de Lewton eddigre már megunta a bonyolult lányt, és inkább átadja a Nobby vezette városi őrségnek, akiknek eddig viselt dolgai miatt különös elszámolni valójuk van vele. Most már csak a világot kell megmentenünk: a kardot be kell dobnunk abba az egyre táguló portálba, amely Nylonbébi megjelenésével nyílt és hamarosan borzasztó szörnyeket szabadít a városra. Lewton szerint már csak el kéne jutni oda – a kérdés az, hogy hogyan?

A válasz Leonard cellájában található. Eddigre ugyanis elkészült a csapkodó-szárnyú-repülő-szerkezet. Már csak egy hely kellene, ahonnan el lehet indítani. Erre tökéletesen megfelel a cella fal felőli része: a falat ugyanis elvitte a földrengés, mindössze egy pár kavicsot kell lerugdalnunk a mélybe és máris felpattanhatunk a masinára. Az utolsó pillanatban előkerül Ilsa, és mindamellett hogy komplett őrültségnek tartja ezt a repülési bemutatót, valami védelmet javasol. A védelem kéznél van: használjuk az Elf Jelet a gépen és máris a város felett szárnyalunk. Lewton beilleszti a kristályt a kard markolatába, belehajítja a portálba és mindenki nagy meglepetésére épségben landol Leonard cellájánál. A gép azonban hamarosan új útra indul: Two Conkersnek el kell tűnnie a városból, hiszen a Bérgyilkosok Céhének érvényes szerződése van a kinyírására. Mivel egy film noir sosem végződhet happy enddel, Lewton is lemond Ilsáról és elengedi férjecskéjével együtt.

Aztán Gaspode, a Csodakutya társaságában szomorúan szemléli, amint a repülő masina eltűnik a horizonton, amit a játékban először világítanak be a felkelő nap sugarai...

CSITT!

DRIVER

A játék egyik legnehezebb feladata az edzőpálya teljesítése a garázs alagsorában, amely nélkül tulajdonképpen el sem lehet kezdeni a játékot. Aki nem óhajt szórakozni vele, az egyszerűen megkönnyítheti a dolgát. A könyvtárban, ahova a játékot felinstalláltuk, találunk egy DATA-alkönyvtárat, ahol a MLADDER.DML nevű file-t kell módosítanunk valami egyszerű szerkesztőben (pl. megfelel a célra a Windows Notepadje is). Miután kitöröltük az INTERVIEW és a QUITONFAIL sorokat, mentsük vissza eredeti helyére, és máris teljesítettük az "edzőpályát"!

CSITT!

DRAKAN: ORDER OF FLAME

A sárkányháton utazó lányka kalandjainak múltkor csak a demójához adtunk csalásokat, most jöhetnek a teljes játékban működők. A cheateket a \ billentyűvel lehívható beszédpanelen tudjuk begépelni:

IAMGOD: isten mód
IAMGODDESS: isten mód, de csak az utolsó pályán, ahol az előbbi nem működik
SMOGHEAD: maximális egészség
DEBUG ON/OFF: a debug mód be/kikapcsolása
ALL WEAPONS: az összes fegyver listája debug-módban
GIVE X: odaadja az x fegyvert, ahol x a fegyver neve a debug-listából
GIMME X: odaadja az x tárgyat, ahol x a tárgy neve a debug-listából

Hi! Most, hogy így túl is estünk a köszönés, a bemutatkozás körülményes protokolláris formaságain, bejelentem a szörnyű tényt: a népszavazás túlnyómó többséggel úgy határozott, hogy az ezredforduló a nehéz gazdasági helyzet miatt elmarad, helyette mindenkihez házhoz megy a Miniszterelnöki Hivatal újonnan kinevezett Főnaptárügyi Államtitkára. Jó ötlet volt ilyen koedukált témákat házi feladatnak kiadni, mert ebben a hónapban igen-igen kellemes levelek születtek. Igaz, a felvetett témához csak ketten szóltak hozzá, amiből az egyik én voltam – de ez mit sem von le a levelek minőségi javulásából! A legtöbb levél egyébként arról szólt, hogy a levélírók színvonala romlik.

Ennek örömére (és abból az ünnepi alkalomból, hogy max. egy éven belül lesz a következő születésnapom) úgy döntöttem, hogy ebben a hónapban csak azokat a kis dolgozatokat gyűjtöm csokorba, amelyek valamilyen okból szórakoztattak. (Persze egy-két kakukktojás becsúszhat, de az meg jó lesz rántottának.) Kezdjük is pár szépséges darabbal, mintegy rokonszenv tüntetést szervezendő:

(THE) HI(EST) Covboy!
Tangás lányokat tanga nélkül!!! Ez az egyetlen megoldás az újság egyedivé tételére. **(Nagy ötlet! Ha pedig egyszerre két tanga nélkül lennének, az pedig egyszerűen bitanga jó lenne!)** Mellesleg csak így tovább, srácok! Ha fikáznak titeket, akkor ti is őket. Szerintem nem azért áll még mindig fenn az újság, mert hallgattatok az okos kis Pistikékre, hanem azért, mert maradtatok olyanok, amilyenek voltatok régen. A jövőre nézve sok sikert, s még több előfizetőt kívánok. Üdvözlettel: CrazyBoy

Thank you, thank you! Mindig is híresen konzervatív beállítottságúak voltunk. Ezért volt néha, hogy a Hírek rovatunkat összetévesztették az Archeológiai Szemlével, de ez nem vette el semmitől a kedvünket. Jöhet a következő:

Szia Cov!!
Már elég régen olvasom az 576-ot. És meg kell, hogy mondjam őszintén, nem tudom, hogy miért raksz a csevibe ilyen primitív sírós leveleket. **(Mert felvidítanak.)** Pl: Ennyi meg annyi nyomdahiba van az újságban.... ÉS AKKOR MI VAN???? Ez kit érdekel? Szerintem meg lehet bocsátani az ilyesmit, mert az újság ezzel együtt is eléggé igényes. És szerintem nyugodtan káromkodj mert a világban kurva sok ideges ember van és ezen változtatni kell! (nyugodtan éld ki magad a billentyűzeten) Röviden ennyi.
Ed hunte? Gerencsér József

Ennek a kérdésnek nem szabad ily szeleburdi módon nekifutni. Gondolj csak bele: ha valakinek egy újság olvasása kapcsán ez a legfontosabb észrevétele, akkor az illető a nyomdahibákért veszi az újságot. Csak nem fosztom meg ettől a kis örömtől – a nyomdahibák nálunk nemzeti intézménynek számítanak, és először a magyar újságok közül ezennel be is jelentjük, hogy a nyomdahibák márpedig mardanak! (Jó, tudom: "maradnak" – de ebből is látszik, hogy mardatak.) Ez egy vadonatúj tényállás, de mi mindig híresek voltak állandó újító hozzáállásunkról. Khm. Most jön a legjobb, ami finoman cizellált stílusa mellett az Autós szelet mellett számomra a nap fénypontja volt:

Szasz Mester
Ozé irok me' a mútkori számba óvastam hogy mindenki osztot monnja hogy a csevegő igy sz.r meg ugy sz.r és hogy montták néked a fanok hogy mi a f.szé hortad úgy le osztot a jóömbört aki néked csak jót akart, mármint nem szörintem honem a másik lögény szerinn aki magát csak csilinek nevezte. Ha kiváncsi vagy az én vidéki véleményömre akkó osztot mondom én tenéköd hogy az újság nagyon jó és szines mög minden, de egy problémája van,mégpödig: az újságba túl sok tirpákgyökér ir (mármint bele a csevegőbe) és ez rontja le nagyon a dógókat amik a csevegőbe vannak beléfoglalva (kinök nem inge oz ne vegye magára,de aki tuggya magáról hogy tirpákgyökér az igenis vegye magára). Má bocs az ivartalankodásért de akinök nem töccik valami az keresse fel a köts.gverő kámpenit itt lenn Gyökérfalván.
CoVboy én nagyon birom a te arcodat de ismörd be hogy én vagyok a legnagyobb arc a VIDÉKEN. Márcsák ozé is mer én neked a te oldaladon álltam és próbáltalak sögiteni. Amúgy ha közbepófázól te is mehecc a köts.gverőékhez. Vagy ha nem akkor ahogy nálunk szokás mondani:Ha a hegy nem megy Mohamedhez akkor menjen a p....ba.
Ha nem raksz be a csevegőbe akkor ugyanez lösz a tényállás!
Szeretetemet irántad ez az egy szó fogja magába foglalni:azöthetvenhatalegkirályabbnoMEGACoVboy
Üdvözlettel az S.M.S bandita avagy a gumipaci (budapesti vagyok de tényleg)

No, azé örülök, hogy mi fődijek azé még összeta'tunk. Jó, te vagy a legjobb arc vidéken. De csak ha nem kell mennem a köts.gvetési bigottságba.

Köszönöm a támogatást az uraknak (meg azoknak is, akik most nem kerülhettek ide), ennyi elég is volt mára. Most fordítunk egy kicsit a témán. Előbb azért egy kicsit pihenünk, és lazításképpen meghallgatunk egy rövidebb nyelvi szemináriumot:

Hi CoVboy!
Nó vór, mék láv!!!=nem kell több fight a csevegőbe!
Plíz szmájl!!!!!!!=több poénos levelet a csevegőbe!
Bí hepi!!!!!!!!!!=felejtsed el akiknek semmmi se jó!
Sztéj kúl!
ui.: undorítók a borítók, lehetne kicsivel visszafogotabb!!!!=nem kell bele annyi szín!
ALIENT (Kresz Bence)

Ól rájt – amíg az ól rejt.

Ui: az ui-tól is sztéjeljek (óh, bocs, folyamatos idő: sztélyingeljek) kúl, amíg sztéjt nem esek, vagy azt vegyem komolyan? Ha komolyan veszem, akkor tényleg egy kicsit killer volt a múltkori csomagolás, de gondoltam, nem bírálom felül: jó lesz ebben a mocsok időben egy ilyen virágzó mező. Ha nem kell komolyan venni, akkor meg vegyük úgy, hogy ez is egy nyomdahiba: ismeretlen tettesek a nyomdában egy Benetton-reklámba burkoltak bennünket.

Eddig mulatoztunk, de most rendkívül komolyra fordítjuk a szót,

REND szó KOMOLY

(bocs, muszáj volt a vizuális típusokkal láttatnom is az eseményt), ugyanis e hónapban megkaptam az első igazán építő jellegű kritikát tartalmazó levelemet. Íme:

Konnichiwa CoVboy!
Mindig arra panaszkodsz, hogy a levélírók csak a vágyálmaikkal traktálnak, konkrét ötleteik meg nincsenek. Nekem eszembe jutott néhány. Íme:
-CD:
Fölösleges kacat, de annyi érvet és ellenérvet olvasni vele kapcsolatban, hogy nem lehet a témát átugrani. A vitát egyszerűen el lehetne dönteni azzal, hogy külön adjátok ki az 576-ot és a CD-t. De vannak a CD-nél jobb, hasznosabb dolgok is. Adjatok inkább az újsághoz cukorkát, ajakrúzst, gyógyszerutalványt, buszjegyet, etc..., vagy egyszerűen rakjatok be minden számba egy ezrest. Garantáltan mindenki venni fogja a lapot. **(Ez utóbbi esetben viszont kicsit meg kellene emelni az újság árát, mondjuk úgy ezerrel. A biztonságos kezelés miatt pedig a remittenda példányok főszerkesztői hatáskörbe kerülnének.)**
-DESIGN:
Szerintem földobná az újságot, ha mondjuk egyedi formája lenne. Pl.: háromszög, gömb, 4 dimenziós formák... Megcsinálhatnátok kihajtósra vagy kiszínezősre. Ez utóbbi megoldaná az interaktív játékok problémáját is. A legszebben kiszínezett 576 beküldője kapna 350 bónusz pontot, vagy ilyesmit. **(Ja, a Smart-kártyájára. Az 5.000 pont összegyűjtőit pedig meglepnénk egy még ki nem színezett remittenda példánnyal, amiből titokzatos módon eltűnt az ezres.)** Esetleg csinálhatnátok a lapból "kaland, játék, kockázat" újságot is. Pl.: Ha szerinted pozitívan értékelem a játékot lapozz a 26-ra, ha nem a 14-re. Lehetnének illatosított vagy ízesített lapok. Az elnyalogatható lapok előnye, hogy egy hónapi számot többször is megvennék, mert egy idő után csak a cinkelt lapok maradnának.
-HOMEPAGE:
Minek? Legyetek kreatívabbak. Pl.: szórjatok szét inkább röplapokat, minden hónapban más és más megye fölött repüljön el egy Chinook foszforeszkáló 576KByte felirattal az oldalán, elárasztva az adott megyét propaganda anyaggal. **(Jaj! Az ezreseim! Ez biztos Tönkre megye volt...)** Így ha egy év véletlenül több mint 12 hónapból állna, még akkor is lennének tartalék megyék. **(Ezt a témát inkább ne feszegessük. Itt állunk 2000 küszöbén, és nem tudjuk, hogy mikor van az ezredforduló – lehet, hogy kifutunk az időből, és kevés lesz a megye. Vagy ami még rosszabb: több kolbász, mint nap!)**
Paff. Ennyi jutott hirtelen az eszembe. Egyébként szerintem ezek az ötletek mind megvalósíthatók, anélkül, hogy az újság ára nőne (esetleg férfina). Hiszen mindenki tudja, hogy mindannyian milliárdosok vagytok, és ez az egész csak pénzmosás. **(A francba! Lebuktunk.)** Egyebek iránt a lap marhajó. Úgyhogy:
maradok hű olvasótok: Pirítós

Kedves Pirítós! (bár fokhagymásan jobb' szeretem)

A leveled szabályszerűen szíven ütött (szóval jó, hogy nem baseballütőt küldtél). Rövid gondolkodás után be kellett látnom, hogy tulajdonképpen én már öreg és alkalmatlan vagyok erre a munkára. Hogy is nem látok oly egyértelmű dolgokat, amit te ifjonti vitalitásod teljes tudatában oly magától értetődő egyszerűséggel társz elém?! Hogy is nem értek meg nyilvánvaló összefüggéseket, amelyeket te oly bőkezűen hintesz magad köré?! Hogy is... – de hagyjuk a hogy isokat! Sajnos le kell lépnem erről a nagy színpadról, át kell adnom a stafétabotot, hogy további életemet a régi szép időkön való merengéssel töltsem. Amik örökre elmúltak. Kérlek, holnap gyere be az 576-ba, hogy átvedd a főszerkesztői tisztet, ami kétséget kizárólag most már csakis téged illet. Vagy van egy ennél is jobb ötletem: beajánllak a konkurenciához...

Nem tudom, előfordult-e már veletek, hogy hirtelen olyan érzésetek támadt, mintha valaki más bőrében lennétek?



Vagy esetleg a saját bőrötöknek támadt az az érzése, hogy valaki máson van? Vagy ami még ennél is megdöbbentőbb: hirtelen egy rád kísértetiesen hasonlító valaki nézett rád vissza a falitükörből?! Az ilyen és ehhez hasonló paranormális események ugyan ritkák, de nem példa nélkül állóak. Valami ilyesmiről szól az alábbi e-mail is, amelyet meglátva a legszívesebben Scully ügynök ölébe ugrottam volna! (Mondjuk nem tartozik kimondottan a para-jelenségek kategóriájába, de ha jól belegondolok, ezt e-mailek nélkül is be tudnám vállalni. De nem a legszívesebben!)

Helló névrokon!

Én vagyok az, a másik Cov. A plafonon vagyok. **(Nem igaz. Nem vagy ott. Most néztem meg. De ha mégis ott vagy, akkor azonnal gyere le, mert görcsöt kap a nyakam.)** Nemrég írtam egy mailt, hogy engem hisznek téged. Mindent írnak: nem kapsz sört, meghalsz, ilyen-olyan az újság. **(Ah. Szóval a szokásos.)** Szegény ember. Nagyon sajnállak. Én még nem kapok olyan sok mailt, de Te... gondolom, mit érezhetsz. **(Hova bújhatott? A csillár mögött nincs.)** Hogyhogy még nem öltek meg (engem már akartak). **(Tudom, én küldtem őket. Azt mondtam, te vagyok.)** De sört, fogadok még nem kaptál. **(De, néhanapján. Csak nem neked küldték az ÉN söreimet?)** Na most vagy nevet változtatok, vagy letörlöm a HTML-ket, megszüntetem a mail címeimet, és megszűnök létezni. Vagy. Én leszek az 576 főszerkesztője, és TE szűnsz meg létezni (ez a legjobb, nem?!). Mára ennyi, őszinte részvétem. CovBoy (a másik szerencsétlen fickó)

U.I.:Lassan elmegyek közvetítőirodának (miután megszüntem), mert mindenkinek azt írom, hogy "annak a Cov-nak a címe covboy@576.hu".

Cbodnar

Kedves Psycho! Örömmel látom, hogy nincs nálad kés, amit a békülékenység határozott jelének veszek. Sajnálom, hogy te vagyok (bár te is szégyellhetnéd magad, hogy te meg én!), és ezzel sok kellemetlenséget okozok neked. Bár tegyük hozzá, hogy a hideg futkározik a hátamon, amikor arra gondolok, hogy te meg különféle helyeken énként jelensz meg, dolgokat rendelsz és fizetés nélkül távozol. Tényleg ideje ezt a tarthatatlan állapotot megszüntetni. Ha engem kérdezel, én azon az állásponton vagyok, hogy inkább te szűnj meg! Nekem még egy csomó fontos dolgom van ebben az életben. Például írnom kell még két és fél hasábot. Ígérem, hogy emlékedet sokáig megőrzöm, különösen, ha az eddig neked postázott söreimet végre megkapom! (Akkor is, ha a tieid jönnek az én címemre.) Persze kompromisszumot is köthetünk: mondjuk én szűnök meg. Ezt két feltételhez kötöm:

1. megírod a Csevegőt, az innentől számított második hasáb aljáig (nehogy szó érje a ház elejét);

2. az idén is esedékes influenzámat te kapod meg. Na? Áll az alku? Hahó! Úgy látszik, eltűnt. Ezt lekopogom. Sőt, a legjobb lesz, ha elmondok egy imát. Kaptam ugyanis egy mélyen vallásos jellegű irományt, amit mintha már láttam volna valahol máshol is, de mindenesetre nagy bajt nem hozhat, ha elmormoljuk:

A MicroSoft-termékek felhasználóinak esti imája:

Miatyánk MicroSoft, aki a merevlemezen vagy,
szenteltessék meg a Te Windowsod,
jöjjön el a Te frissítésed,
legyen meg a Te javítókészleted,
miképpen a Windowson, azonképpen az Office-ban is.
Mindennapi MSN-ünket add meg nekünk ma,
és bocsásd meg a mi kalózmásolatainkat,
miképpen mi is megbocsátunk a MATÁV-nak.
És ne vigyél minket az IBM-hez,
de szabadíts meg az OS/2-től,
mert Tiéd a DOS, a Windows és az NT,
mindörökké,
ENTER.

Derzsi János

Apages satanas.hu! Miféle apokrif versike ez? Hát mit szólna a Jóisten, ha ezt elküldeném neki e-mailben? Ejnye-bejnye. Bár nem is rossz. Tán meg kéne zenésíteni. El tudnék képzelni például egy himnikus hangszerelést. A bevezetőben csak floppyk bootolnak csendesen és lassan (andante); később a Windowsos résznél egyelőre még moderatoban dúrmolinak a swappelő vinyók, de már lehet érezni, ahogy felfelé ível a kompozíció; a Matávos szakasznál a karmester egyetlen intésére felsikoltanak a kapcsolatot létesíteni próbáló faxmodemek (bár lehet, hogy ezeket kihagyjuk, mert az marhára lelassítaná az egyre gyorsuló tempót); míg végül az egész egy őrjöngő crescendoval az égig csap, majd a "mindörökké"-nél egyszerre minden elhallgat, hiszen a kottában az egész zenekar látja az isteni kinyilatkoztatást: "A rendszer szabálytalan műveletet hajtott végre." És akkor Enter. Szerintem Beethoven se csinálná jobban. Lehet, hogy az Aranyszar vasdíjjal kitüntetett Dádá ridóba nem férnénk be vele, de egy budavári Te Deum helyett szerintem bármikor beugorhatnánk. Karácsonyra ki is dolgozom a dolgot. MP3-ban, természetesen. Most pedig irány az információs autósztráda, és az ott uralkodó forgalmi dugó!



Ez a fotó még mindig nem engem ábrázol, hanem azt az urat, aki Darth Vadert játszotta a Homok Titkai c. filmepeszban. Sajnos Sith sötét lovagja másirányú elfoglaltsága miatt nem tudott eljönni, hogy találkozzon veletek az új 576 shopban. (Talán elment a Dagobah rendszerbe ugrani egy szintet.) Magyarországi rajongóinak azt üzeni, hogy az Erő legyen veluk! – ha ő a megbeszélt időpontban nem is lehet.

Csá! Miért nincs valamien honlapotok? A PC-X-nek volt a GAMESATR-nak már készül a honlapja. Nemtudom mennyibe kerülne, de szerintem kéne. Másodszorra írok nektek, az első levelemre még nem válaszoltál. Nem tudom, hogy mikor nézed meg a leveleket, de jobban is siethetnél! Az első levelemben a Jack Orlandóhoz kértem egy végigjátszást, de még nem kaptam, NAGYON ideges vagyok! Kérlek siess: Dattler János. D.J

Óh, nyugodj meg szépen, nem kell úgy sietni. Először is leveled utóbbi részére válaszolok: alkalmasint meg szoktam nézni a leveleket, úgy a postás által továbbítottakat, mint Emil bácsi által hozottakat. Ma reggel például ezzel kezdett a Lőrinc-Iroda között közlekedő menetrendszerű Outlook Express forgalmistája: Tídadidampadidam! 37 üzenet érkezik a holtvágányra, a vágány mellett kérjük vigyázni! Ha még nem válaszoltam volna a tiédre, annak csak az lehet az oka, hogy éppen most játszom végig a Jack Orlandot, és mellesleg ugyebár még be is kell gépelni. (AZÉ' megnézni, már megnéztem!) A kérdésed első részére egy igen tömör (és ezért igen jól sikerült) e-maillel válaszolnék:

Szia CoVboy!

Örülök, hogy végre hajlandók voltatok egy normális web-oldalat készíteni..... elfáradt az ujjam, nem tudom tovább írni... na csá! Abiondi

Columbo talán még az üvegszemével is látná, hogy itt valami titok lappang. Lebbentsük fel róla a fátylat: "valamien" honlapunk nekünk is akad, amit mondjuk a fentebb említett szivarozó úriember talán különösebb erőfeszítés nélkül is kinyomozott volna az e-mail címeinkből (vagy legalábbis megpróbálja.) Különösebben nagy hírverést nem csaptunk eddig körülötte, mert még csak tápászkodóban van a bébi. A másik kérdés, hogy ezt a kis honlapot nem az Avaulthoz és a GameSpothoz hasonló játékos nirvánáknak szántuk vetélytársnak, sokkal inkább céginformációs jelleggel bír. Ilyen apróságok vannak rajta, mint az 576 Shopok árukészlete PC CD-ből, konzolcuccokból, és akciófigurákból; Jon apó írkál rá napi híreket a játékújdonságokról; aztán van rajta az 576-újságok aktuális számának tartalma is. Sőt, az ÖSSZES szám tartalma rajta van. Így természetesen én is megírhatom neked, hogy Vári Zoli melyik számban játszotta végig a Jack Orlandot, de mennyivel kreatívabb, hogy ha valakinek ilyen problémája van, megnézi saját maga! Addig a főszerkesztő tud nyomdahibákra vadászni vagy éppen újakat generálni – mikor milyen kedve van, mert azért elég labilis egy népek ezek! A titkos cím egyébként: www.576.hu. Mielőtt valaki elragadtatná magát: a site-on talált posta@576.hu NEM az én e-mailem (viszont a site-tal kapcsolatos ötleteket lehet oda lövöldözni), tehát ha valaki velem óhajt kimondottan értekezni, továbbra is a covboy@576.hu ládikót tüntesse ki megtisztelő látogatásával.

Na ennyi fért bele novemberi postaládánkba, így marad a fájdalmas búcsú, amely kevésbé fájdalmas, ha tudjuk, hogy a jövő hónapban újra találkozunk, azonkívül meg egyébként sem megyek még: majdnem elfelejtettem feladni a "Min vesszünk össze a jövő hónapban?"-játék legújabb találós kérdését, ami így hangzik:

Hány lóerős Télapó szánja?

1. Négy

2. Nyolc

3. Télapó szánját rénszarvasok húzzák, nem lovak, de tizenkettő

4. Télapó a növekvő üzemanyagárak miatt gyalog jön, és nem kizárt, hogy lenyúlja a csizmáitokat is.

Addig is csók mindenkinek: CoVboy

KÖZLEMÉNY

Az **Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) és az **Automex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (Székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21) ezúton nyilvánosan bocsánatot kérnek a H & H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft-től (rövidített elnevezése: H & H'92 Kft.), mivel korábban, szándékosan téves és a H & H'92 Kft.-re nézve hátrányos, ill. sértő információkat közölt a H & H'92 Kft. partnereivel, melyben software és audio hamisítónak nevezte a H & H'92 Kft.-t.

Az Automex Kft. ezen eljárásban javasolta, hogy a H & H'92 Kft. partnerei álljanak el a H & H'92 Kft.-vel történő üzletkötéstől. Ezzel az Automex Kft. a H & H'92 Kft. piaci pozíciójára tört, erkölcsi és anyagi károkat okozott. Az Automex Kft. kijelenti, hogy a korábbi, a H & H'92 Kft.-vel kapcsolatos állításai alaptalanok voltak, ezért az **Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) és az **Automex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (Székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21) ezúton is bocsánatot kér a H & H'92 Kft.-től.

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetükkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC C64

ROVAT: CSERE KERES

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) INVERZ (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

100,-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/12	398,-
98/2	318,-	99/1	398,-
98/3	318,-	99/2	398,-
98/4	318,-	99/3	398,-
98/5	318,-	99/4	398,-
98/6	318,-	99/5	398,-
98/7-8	576,-	99/6	398,-
98/9	398,-	99/7-8	576,-
98/10	398,-	99/9	398,-
98/11	398,-	99/10	398,-

ISSN 0865-8226

